

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

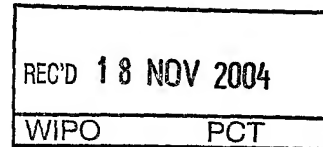
29.10.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2 0 0 3 年 1 2 月 1 0 日

出 願 番 号
Application Number: 特 願 2 0 0 3 - 4 1 2 4 6 5
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 4 1 2 4 6 5]

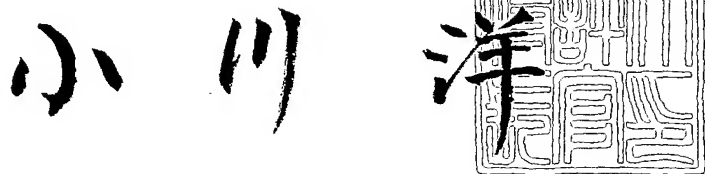


出 願 人
Applicant(s): コナミ株式会社

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 8 月 6 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office



【書類名】 特許願
【整理番号】 32841
【提出日】 平成15年12月10日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 13/12
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 久保田 和孝
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 小西 和馬
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 原野 裕樹
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 芝宮 正和
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 明石 茂人
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 西山 将広
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 和田 博之
【特許出願人】
 【識別番号】 000105637
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号
 【氏名又は名称】 コナミ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100067828
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 小谷 悦司
【選任した代理人】
 【識別番号】 100075409
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 植木 久一
【選任した代理人】
 【識別番号】 100096150
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 伊藤 孝夫
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 012472
 【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0006562

【書類名】特許請求の範囲

【請求項 1】

複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項 2】

複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを

判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項3】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項4】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの

実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無を前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項5】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー

識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項6】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無を前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴

とするゲーム進行管理装置。

【請求項 7】

複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、前記プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項 8】

複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応

付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項9】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

【請求項10】

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報が受け付けられた際に、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出して、前記1のゲーム端末装置に対して前記店舗識別情報を送信し、前記1のゲーム端末装置から前記店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報を受け付けて、前記店舗識別情報を前記1のゲーム端末装置のプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する所属店舗設定手段を備えることを特徴とする請求項1～9に記載のゲーム進行

管理装置。

【請求項 11】

前記ガイダンス送信手段は、前記ガイダンスを前記他のゲーム端末装置に割り込み表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記ガイダンス情報に割り込み信号を付加して送信することを特徴とする請求項 1、4 及び 7 のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

【請求項 12】

前記成績集計手段は、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの過去の所定期間内の成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する特徴とする請求項 1～3 のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

【請求項 13】

店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示するべく、各店舗の店舗モニタ装置に対して各店舗に仮想的に所属しているプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を送信する店舗内ランキング送信手段を備えることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム進行管理装置。

【請求項 14】

前記ガイダンス情報は、更に前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報を含むことを特徴とする請求項 4～9 のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

【請求項 15】

複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置を用いたゲーム進行管理方法であって、ゲーム進行管理装置に、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納するプレイヤー情報記憶処理と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて端末情報記憶手段に格納する端末情報記憶処理と、

1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該 1 のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価処理と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計処理と、

前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された 2 つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定処理と、

前記店舗判定処理において前記 2 つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価処理において前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの第 1 制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定処理と、

前記制約条件判定処理において前記第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信処理と実行させることを特徴とするゲーム進行管理方法。

【請求項 16】

複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置のゲーム進行管理プログラムであって、前記ゲーム進行管理装置を

、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と

、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段として機能させることを特徴とするゲーム進行管理プログラム。

【書類名】明細書

【発明の名称】ゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラム

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムに関するものである。

【背景技術】

【0 0 0 2】

従来、複数のプレイヤー間で行うビデオゲーム装置として種々のものが提案され、あるいは既に使用されている。また、アーケードゲーム用として、同一機種のビデオゲーム装置（ゲーム端末装置）が複数台配設され、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続され、複数のプレイヤーが同一のゲーム空間でゲーム（いわゆる、ネットゲーム）を行うことの可能なビデオゲーム装置が知られている。このようなビデオゲーム装置では、麻雀、将棋等のテーブルゲームやスポーツ、格闘技等の対戦型ゲーム（以下、テーブルゲーム及び対戦型ゲームを総称して対戦ゲームという）が行われている。

【0 0 0 3】

上記の対戦ゲームを行う場合、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続されているため、不特定多数のプレイヤーが対戦ゲームに参加することができる。このようにして、見知らぬ者同士が対戦する場合、対戦相手の対戦ゲームに関する能力等がわからないため、ビデオゲーム装置をスタンドアロンの形態で用いてビデオゲーム装置を対戦相手として対戦を行う通常の対戦ゲームに比べて、対戦ゲームの進行に意外性が付与され、対戦ゲームに一定の興趣性を与えることができる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 4】

一方、ゲームでの成績によって順位付けを行いプレイヤーの成績に関する関心を高め、ゲームの興趣性を高めることが行われているが、上述のようにネットゲームにおいては不特定多数のプレイヤーが対戦ゲームに参加することができるため、プレイヤーにとって競争相手となる対象者が具体的ではない場合がある。

【0 0 0 5】

このような場合には、プレイヤーはゲーム成績の順位に関する関心が低下し、順位付けを行うことによってゲームの興趣性が高められる効果が減少するという課題があった。

【0 0 0 6】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたもので、ネットゲームにおいてゲーム成績の順位付けを行い効果的にゲームの興趣性を高めることの可能なゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0 0 0 7】

請求項 1 に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始

信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該 1 のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された 2 つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記 2 つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの第 1 制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0008】

請求項 16 に記載のゲーム進行管理プログラムは、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置のゲーム進行管理プログラムであって、前記ゲーム進行管理装置を、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該 1 のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された 2 つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記 2 つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの第 1 制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段として機能させることを特徴としている。

【0009】

上記の発明によれば、プレイヤ情報記憶手段に、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報が、プレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0010】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0011】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定手段によって、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤ情報記憶手段から読み出され、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無が判定される。

【0012】

更に、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

【0013】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第1制約条件を満たすと判定された場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0014】

すなわち、プレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0015】

そこで、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗内の1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤは、当該店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0016】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0017】

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0018】

請求項2に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作

を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0019】

上記の構成によれば、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0020】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けられると、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置が決定され、対戦ゲームの実行が前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示されると共に、対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。

【0021】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。更に、制約条件判定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

【0022】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により制約条件を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価手段により対戦相手端末装置が決定された際に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0023】

すなわち、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレ

イヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0024】

そこで、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲーム端末装置で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、対戦相手端末装置に第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスが表示されるため、対戦相手端末装置でゲームを行っているプレイヤは、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

【0025】

従って、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0026】

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0027】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、プレイしているゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0028】

請求項3に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順

位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0029】

上記の構成によれば、プレイヤ情報記憶手段に、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報が、プレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0030】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0031】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定手段によって、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤ情報記憶手段から読み出され、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無が判定される。

【0032】

更に、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

【0033】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第1制約条件を満たすと判定された場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0034】

すなわち、プレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0035】

そこで、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗内の1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗モニタ装置に第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0036】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレ

イヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0 0 3 7】

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0 0 3 8】

請求項4に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、前記プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無を前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0 0 3 9】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、店舗の識別情報である店舗識別情報が、店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納され、プレイヤ情報記憶手段に、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報が、プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0040】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0041】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、決定された店舗内順位情報がプレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位が決定され、決定された地域内店舗順位情報が店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0042】

更に、店舗判定手段によって、1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出され、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報が前記プレイヤ情報記憶手段から読み出されて、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無が店舗情報記憶手段を用いて判定される。

【0043】

また、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かが判定される。

【0044】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第2制約条件を満たすと判定された場合に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0045】

すなわち、プレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報及び端末識別情報に対応する店舗識別情報にそれぞれ対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、プレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内である場合に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0046】

そこで、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内の1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開

始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤは、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0047】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0048】

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0049】

請求項5に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって、前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイ

ダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0050】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、店舗の識別情報である店舗識別情報が、店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納され、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0051】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置が決定され、対戦ゲームの実行が前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示されると共に、対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。

【0052】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、決定された店舗内順位情報がプレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位が決定され、決定された地域内店舗順位情報が店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0053】

更に、制約条件判定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かが判定される。

【0054】

そして、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により制約条件を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価手段により対戦相手端末装置が決定された際に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0055】

すなわち、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であり、且つ、プレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0056】

そこで、仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であり第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲーム端末装置で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、対戦相手端末装置に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスが表示されるため、対戦相手端末装置でゲーム

を行っているプレイヤーは、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手であることを確認することができる。

【0057】

従って、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、第2の所定順位内の地域内店舗順位（例えば、1位）を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーと対戦することを知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0058】

また、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して、自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0059】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、プレイしているゲーム端末装置が配設されている店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0060】

請求項6に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無を前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と

、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0061】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、店舗の識別情報である店舗識別情報が、店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納され、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0062】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。

【0063】

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、決定された店舗内順位情報がプレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位が決定され、決定された地域内店舗順位情報が店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0064】

更に、店舗判定手段によって、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出され、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤー情報記憶手段から読み出されて、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無が店舗情報記憶手段を用いて判定される。

【0065】

また、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かが判定される。

【0066】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第2制約条件を満たすと判定された場合に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し

第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0067】

すなわち、プレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報及び端末識別情報に対応する店舗識別情報にそれぞれ対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内である場合に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0068】

そこで、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内の1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗モニタ装置に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0069】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0070】

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0071】

請求項7に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する

ゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0072】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、各店舗の識別情報である店舗識別情報が格納され、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報がゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0073】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。

【0074】

更に、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位が決定され、店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0075】

また、制約条件判定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かが判定される。

【0076】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第3制約条件を満たすと判定された場合に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0077】

すなわち、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内である場合に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンス

を前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0078】

そこで、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0079】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、店舗順位が第3の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0080】

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0081】

請求項8に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識

別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0082】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、各店舗の識別情報である店舗識別情報が格納され、プレイヤ情報記憶手段に、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報が、プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報がゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0083】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0084】

更に、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位が決定され、店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0085】

また、制約条件判定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かが判定される。

【0086】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第3制約条件を満たすと判定された場合に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0087】

すなわち、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であり、且つ、プレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスを対戦相手端末装置に表示するべく、対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0088】

そこで、仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であり第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲーム端末装置で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手端末装置が決定された際に、対戦相手端末装置に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスが表示されるため、対戦相手端末装置でゲームを行っているプレイヤは、第3の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

【0089】

従って、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、第3の所定順位

内の店舗順位（例えば、1位）を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーと対戦することを知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0090】

また、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して、自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0091】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、店舗順位が第3の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0092】

請求項9に記載のゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴としている。

【0093】

上記の構成によれば、店舗情報記憶手段に、各店舗の識別情報である店舗識別情報が格納され、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に

、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報がゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0094】

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及びゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0095】

更に、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納されると共に、所定期間毎に、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績が集計されて店舗成績が求められ、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位が決定され、店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶手段に格納される。

【0096】

また、制約条件判定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かが判定される。

【0097】

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第3制約条件を満たすと判定された場合に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0098】

すなわち、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であり、且つ、プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内である場合に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0099】

そこで、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗モニタ装置に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0100】

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、店舗順位が第3の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0101】

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0102】

請求項10に記載のゲーム進行管理装置は、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報が受け付けられた際に、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出して、前記1のゲーム端末装置に対して前記店舗識別情報を送信し、前記1のゲーム端末装置から前記店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報を受け付けて、前記店舗識別情報を前記1のゲーム端末装置のプレイヤ識別情報に対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する所属店舗設定手段を備えることを特徴としている。

【0103】

上記の構成によれば、所属店舗設定手段によって、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報が受け付けられた際に、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されて、前記1のゲーム端末装置に対して店舗識別情報が送信され、前記1のゲーム端末装置から店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報が受け付けられると、前記店舗識別情報が前記1のゲーム端末装置のプレイヤ識別情報に対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

【0104】

従って、1のゲーム端末装置から店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報が受け付けられると、当該店舗識別情報が前記1のゲーム端末装置のプレイヤ識別情報に対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納されるため、ゲームを開始する1の端末装置の配設されている店舗を仮想的に所属する店舗として設定（登録及び変更）することが可能となる。

【0105】

また、ゲームを開始する1の端末装置の配設されている店舗を、プレイヤが仮想的に所属する店舗（所属店舗という）として設定可能な構成としているため、プレイヤが自由に所属店舗を設定できる構成とした場合に発生する、所属店舗が単に成績を集計するグループの意味に希薄化される弊害が防止される。言い換えれば、プレイヤは、所望する店舗を所属店舗に設定するためには、所属店舗として設定したい店舗でゲームを開始する必要がある。

【0106】

請求項11に記載のゲーム進行管理装置は、前記ガイダンス送信手段が、前記ガイダンスを前記他のゲーム端末装置に割り込み表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記ガイダンス情報に割り込み信号を付加して送信することを特徴としている。

【0107】

上記の構成によれば、ガイダンス送信手段によって、ガイダンスが前記他のゲーム端末装置に割り込み表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対してガイダンス情報に割り込み信号が付加されて送信される。

【0108】

そこで、ガイダンス情報に割り込み信号が付加されて送信されることによって、ゲームが開始される1の端末装置の配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に、ガイダンスが割り込み表示されるため、他の端末装置でゲーム等が行われている場合でも、他の端末装置のプレイヤはガイダンスを確認することが可能となる。従って、他の端末装置にガイダンスが早いタイミングで表示されるため、ガイダンスを表示することによる効果が更に

高められる。

【0109】

請求項12に記載のゲーム進行管理装置は、前記成績集計手段が、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの過去の所定期間内の成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納することを特徴としている。

【0110】

上記の構成によれば、成績集計手段によって、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの過去の所定期間内の成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。従って、過去の所定期間内（例えば、前月の1ヶ月間）の成績が集計されて店舗内順位が決定されるため、前記所定期間の長さを設定することによって店舗内順位を決定する頻度を調整することが可能になる。

【0111】

つまり、店舗内順位を頻繁に変更する場合には、前記所定期間を短く（例えば、1週間と）設定し、店舗内順位を頻繁には変更しない場合には、前記所定期間を長く（例えば、1年と）設定すればよい。なお、店舗内順位を頻繁に変更する程、直近の成績が反映された店舗内順位となる。前記所定期間の長さを適切に設定することによって、プレイヤーの店舗内順位への関心が更に高められる。

【0112】

請求項13に記載のゲーム進行管理装置は、店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示するべく、各店舗の店舗モニタ装置に対して各店舗に仮想的に所属しているプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を送信する店舗内ランキング送信手段を備えることを特徴としている。

【0113】

上記の構成によれば、店舗内ランキング送信手段によって、店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示するべく、各店舗の店舗モニタ装置に対して各店舗に仮想的に所属しているプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報が送信される。

【0114】

従って、店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報が各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示されるため、プレイヤーは自分の店舗内順位を容易に確認することが可能となり、プレイヤーの店舗内順位への関心が更に高められる。

【0115】

請求項14に記載のゲーム進行管理装置は、前記ガイダンス情報が、更に前記1のゲーム端末装置のプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報を含むことを特徴としている。上記の構成によれば、ガイダンス情報に、更に前記1のゲーム端末装置のプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報が含まれる。従って、店舗識別情報がガイダンスとして表示され得るため、ガイダンス表示されるプレイヤーが仮想的に所属している店舗の店舗識別情報を知ることが可能となり、店舗間の競争意識がより高められる。

【0116】

請求項15に記載のゲーム進行管理方法は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置を用いたゲーム進行管理方法であって、ゲーム進行管理装置に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納するプレイヤー情報記憶処理と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて端末情報記憶手段に格納する端末情報記憶処理と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると

共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価処理と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計処理と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定する店舗判定処理と、前記店舗判定処理において前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価処理において前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定処理と、前記制約条件判定処理において前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信処理と実行させることを特徴としている。

【0117】

上記の方法によれば、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

【0118】

そして、ゲーム実行評価処理において、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。

【0119】

また、成績集計処理において、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定処理において、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価処理で受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤー情報記憶手段から読み出され、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無が判定される。

【0120】

更に、制約条件判定処理において、店舗判定処理で前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価処理で前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

【0121】

加えて、ガイダンス送信処理において、制約条件判定処理で第1制約条件を満たすと判定された場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0122】

すなわち、プレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置

が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

【0123】

そこで、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗内の 1 のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0124】

従って、1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0125】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【発明の効果】

【0126】

請求項 1、15、16 に記載の発明によれば、1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0127】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0128】

請求項 2 に記載の発明によれば、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーと対戦することを知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0129】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0130】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、プレイしているゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0131】

請求項3に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0132】

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者に対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0133】

請求項4に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0134】

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0135】

請求項5に記載の発明によれば、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、第2の所定順位内の地域内店舗順位（例えば、1位）を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーと対戦を知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0136】

また、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して、自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0137】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、プレイしているゲーム端末装置が配設されている店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0138】

請求項6に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプ

レイヤ及び観戦者は、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0139】

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0140】

請求項7に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、店舗順位が第3の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0141】

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0142】

請求項8に記載の発明によれば、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、第3の所定順位内の店舗順位（例えば、1位）を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0143】

また、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して、自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が向上する。

【0144】

特に、対戦相手となるゲーム端末装置として、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤがプレイするゲーム端末装置と同一の店舗内に配設されている他のゲーム端末装置が決定された場合には、対戦相手となるゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、店舗順位が第3の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0145】

請求項9に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、店舗順位が第3の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的

に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0146】

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

【0147】

請求項10に記載の発明によれば、1のゲーム端末装置から店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報が受け付けられると、当該店舗識別情報が前記1のゲーム端末装置のプレイヤー識別情報に対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納されるため、ゲームを開始する1の端末装置の配設されている店舗を仮想的に所属する店舗として設定（登録及び変更）することができる。

【0148】

請求項11に記載の発明によれば、他の端末装置にガイダンスが早いタイミングで表示されるため、ガイダンスを表示することによる効果を更に高め得る。

【0149】

請求項12に記載の発明によれば、過去の所定期間内（例えば、前月の1ヶ月間）の成績が集計されて店舗内順位が決定されるため、前記所定期間の長さを設定することによって店舗内順位を決定する頻度を調整することができる。

【0150】

請求項13に記載の発明によれば、店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報が各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示されるため、プレイヤーは自分の店舗内順位を容易に確認することが可能となり、プレイヤーの店舗内順位への関心が更に高め得る。

【0151】

請求項14に記載の発明によれば、店舗識別情報がガイダンスとして表示され得るため、ガイダンス表示されるプレイヤーが仮想的に所属している店舗の店舗識別情報を知ることが可能となり、店舗間の競争意識がより高め得る。

【発明を実施するための最良の形態】

【0152】

図1は、本発明に係るゲーム進行管理装置が適用されるゲームシステムの構成図である。ゲームシステムは、それぞれ識別情報に対応付けされたクライアント端末装置（ゲーム端末装置に相当する）1と、それぞれ識別情報に対応付けされ、複数の（ここでは8台の）クライアント端末装置1と専用線5を介して通信可能に接続された店舗サーバ装置2（店舗モニタ装置に相当する）と、複数の店舗サーバ装置2と通信回線4を介して通信可能に接続され、複数のプレイヤーがクライアント端末装置1を用いて行うゲームを管理するセンターサーバ装置3（ゲーム進行管理装置に相当する）とを備えている。なお、店舗サーバ装置2間も通信回線4を介して通信可能に接続されている。

【0153】

クライアント端末装置1は、プレイヤーがモニタに表示されるゲーム画面を参照して行う所定の操作を受け付けると共に、店舗サーバ装置2（またはセンターサーバ装置3）から送信される指示情報、他のクライアント端末装置1からの操作信号等に基づいて、ゲームを進行するものである。

【0154】

店舗サーバ装置2は、それぞれ複数（ここでは8台）のクライアント端末装置1及びセンターサーバ装置3と通信可能に接続され、クライアント端末装置1とセンターサーバ装

置 3 との間でデータの送受信を行うと共に、通信が不可能な通信回線 4 を検出してゲームの進行に必要な模擬操作信号を生成しクライアント端末装置 1 に伝送するものである。

【0155】

センターサーバ装置 3 は、プレイヤーからの操作を受け付けるクライアント端末装置 1 が通信回線 4（及び店舗サーバ 2）を介してゲームの進行に必要な操作信号を互いに通信可能に接続されて、対戦ゲームの進行を管理するものであって、後述する指紋認証において必要なプレイヤーの指紋の特徴点データをユーザ ID に対応付けてプレイヤー情報として格納するものである。

【0156】

図 2 は、クライアント端末装置 1 の一実施形態の外観を示す斜視図である。なお、以下の説明では、クライアント端末装置の一例としてモニタが一体に構成された業務用ビデオゲーム装置について説明する。

【0157】

また、本実施形態において、本発明に係るクライアント端末装置 1 を用いて行なわれる対戦ゲームは、所定数の（ここでは、4 人の）プレイヤーで構成される麻雀を模擬した麻雀ゲームであって、クライアント端末装置 1 を操作するプレイヤーと、他のクライアント端末装置 1 を操作するプレイヤーまたは CPU プレイヤーとが対戦するものである。他のクライアント端末装置 1 を操作するプレイヤーと対戦する場合には、後述するネットワーク通信部 18、店舗サーバ装置 2 及びセンターサーバ装置 3 等を介して、クライアント端末装置 1 間のデータの送受信が行なわれ、店舗サーバ装置 2 にゲームの進行状況に関する情報が格納される。

【0158】

クライアント端末装置 1 は、ゲーム画面を表示するモニタ 11 と、モニタ 11 のゲーム画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスとプレイヤーによる押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかを判定するタッチパネル 11a と、音声を出力するスピーカ 12 と、個人カードに記憶されたユーザ ID 等の情報を読み込むカードリーダー 13 と、後述する CCD カメラ 14a からの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データを抽出する指紋認証部 14 と、プレイヤーが投入するコインを受け付けるコイン受付部 15 とを備えている。指紋認証部 14 によって抽出された特徴点データは、後述するネットワーク通信部 18 及び店舗サーバ装置 2 等を介してセンターサーバ装置 3 の後述するプレイヤー情報 362a に格納される。

【0159】

モニタ 11 は画像を表示する例えば薄形の液晶表示器である。スピーカ 12 は所定のメッセージや BGM を出力するものである。指紋認証部 14 は、プレイヤーの指紋を撮像する CCD カメラ 14a を備えている。CCD カメラ 14a に代えて他のデジタル撮像器（例えば CMOS カメラ等）からなる形態でもよい。コイン受付部 15 は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口 151 を備えている。

【0160】

また、個人カードは、ユーザ ID 等の個人情報が記憶された磁気カードや IC カード等で、図では示していないが、カードリーダー 13 は差し込まれた個人カードから個人情報を読み出し可能にするものである。

【0161】

クライアント端末装置 1 の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部 16（図 3 参照）が配設されている。

【0162】

図 3 は、クライアント端末装置 1 の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部 16 はクライアント端末装置 1 の全体の動作を制御するもので、情報処理部（CPU）161 と、処理途中の情報等を一時的に格納する RAM 162 と、後述する所定の画像情報及びゲームプログラム等が予め記憶された ROM 163 とを備える。

【0163】

外部入出力制御部171は、制御部16とカードリーダー13、タッチパネル11a、CDカメラ14a及びコイン受付部15を含む検出部の間で、検出信号を処理用のデジタル信号に変換し、また指令情報を検出部の各機器に対して制御信号に変換して出力するもので、かかる信号処理と入出力処理とを例えば時分割的に行うものである。外部機器制御部172はそれぞれの時分割期間内に検出部の各機器への制御信号の出力動作と、検出部の各機器からの検出信号の入力動作とを行うものである。

【0164】

描画処理部111は制御部16からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ11に表示させるもので、ビデオRAM等を備える。音声再生部121は制御部16からの指示に従って所定のメッセージやBGM等をスピーカ12に出力するものである。

【0165】

タッチパネル11aは長形状をした薄層体で、縦横にそれぞれ所定ピッチで線状の透明材からなる感圧素材を配列したものを透明カバーで被覆する等により構成されたものである。モニタ11の管面上に貼付されている。このタッチパネル11aは公知の物が採用可能である。そして、タッチパネル11aはモニタ11画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスと押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかが判定し得るようにしている。

【0166】

ROM163には、麻雀牌オブジェクト、背景画像、各種画面の画像等が記憶されている。麻雀牌オブジェクト等は3次元描画が可能なように、それを構成する所要数のポリゴンで構成されており、描画処理部111はCPU161からの描画指示に基づいて、3次元空間上での位置から擬似3次元空間上での位置への変換のための計算、光源計算処理等を行うと共に、上記計算結果に基づいてビデオRAMに対して描画すべき画像データの書き込み処理、例えば、ポリゴンで指定されるビデオRAMのエリアに対するテクスチャデータの書き込み（貼り付け）処理を行う。

【0167】

ここで、CPU161の動作と描画処理部111の動作との関係を説明する。CPU161は、内蔵のあるいは外部からの装着脱式としてのROM163に記録されているオペレーティングシステム（OS）に基づいて、ROM163から画像、音声及び制御プログラムデータ、ゲームプログラムデータを読み出す。読み出された画像、音声及び制御プログラムデータ等の一部若しくは全部は、RAM162上に保持される。以降、CPU161は、RAM162上に記憶されている制御プログラム、各種データ（表示物体のポリゴンやテクスチャ等その他の文字画像を含む画像データ、音声データ）、並びに検出部からの検出信号等に基づいて、処理が進行される。

【0168】

ROM163に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライブで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0169】

ネットワーク通信部18は、麻雀ゲームの実行中に発生する各種イベント情報等をネットワーク及び店舗サーバ装置2等を介してセンターサーバ装置3と送受信するためのものである。

【0170】

ここで、クライアント端末装置1における個人認証方法について説明する。個人認証は、クライアント端末装置1（または、ネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されているセンターサーバ装置3）が認識しているプレイヤと実際にプレイしているプレイヤとが同一であることを確認するものである。プレイヤが初めてクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダー13によって差し込まれた個人カードからユー

ザIDデータ（識別情報）が読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されている店舗サーバ装置2へ伝送され、店舗サーバ装置2から通信回線を介してセンターサーバ装置3に伝送されて後述するプレイヤ情報記憶部362aに格納される。このようにしてプレイヤのセンターサーバ装置3への登録が行なわれる。

【0171】

センターサーバ装置3に登録済みのプレイヤがクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダ13によって差し込まれた個人カードからユーザIDデータが読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワーク及び店舗サーバ装置2等を介して接続されているセンターサーバ装置3へ伝送されて、センターサーバ装置3によって、後述するプレイヤ情報記憶部362aに格納されているユーザIDに対応する特徴点データと伝送された特徴点データとが同一であるか否かの判定が行なわれ、この判定が肯定された場合には、プレイヤにプレイが許可され、この判定が否定された場合にはプレイが拒否される（例えば、クライアント端末装置1のモニタ11にエラーメッセージが表示されて、プレイヤに再度指紋認証を行うように促す）ものである。

【0172】

図4は、クライアント端末装置1の制御部16の機能構成図の一例である。制御部16のCPU161は、プレイヤからの操作を受け付けると共にセンターサーバ装置3からの指示及び麻雀ルールに従ってゲームの進行を制御するゲーム進行制御部161aと、センターサーバ装置3からのガイダンス情報を受信するガイダンス受信部161bと、受信されたガイダンス情報をモニタ11に表示するガイダンス表示部161cと、プレイヤが仮想的に所属する店舗を受け付ける所属店舗受付部161dとを備えている。また、制御部16のRAM162は、ガイダンス情報を格納するガイダンス記憶部162aを備えている。

【0173】

ゲーム進行制御部161aは、プレイヤからの操作をタッチパネル11a等を介して受け付けると共にセンターサーバ装置3（又は店舗サーバ2）からの指示及び麻雀ルールに従ってゲームの進行を制御するものである。また、ゲーム進行制御部161aは、前述の個人認証のために個人カードからユーザID（プレイヤ識別情報に相当する）を読み込み、クライアント端末装置1の識別情報である端末識別情報と対応付けてセンターサーバ装置3に送信するものである。

【0174】

ガイダンス受信部161bは、センターサーバ装置3からガイダンス情報を店舗サーバ2を介して受信し、受信したガイダンス情報をガイダンス記憶部162aに格納するものである。また、ガイダンス受信部161bは、ゲーム進行制御部161aによってユーザIDがセンターサーバ装置3に送信され、センターサーバ装置3の後述するゲーム実行評価部361bによって前回のゲーム月日が先月であると判定された場合には、後述するガイダンス送信部361eから前月のプレイヤ成績及び店舗成績を受信するものである。

【0175】

ガイダンス表示部161cは、ガイダンス受信部161bによって受信されたガイダンス情報をガイダンス記憶部162aから読み出して、モニタ11に表示するものである。なお、後述するようにガイダンス情報の種類に応じて表示する画面上の位置等の表示方法が予め設定されている（図19～24参照）。

【0176】

所属店舗受付部161dは、ゲーム進行制御部161aによってセンターサーバ装置3

に送信された端末識別情報に対応する店舗識別情報（端末識別情報に対応するクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の店舗識別情報）をセンターサーバ装置 3 から受信して、プレイヤからの操作をタッチパネル 1 1 a を介して受け付けて、プレイヤが仮想的に所属する店舗を現在プレイしているクライアント端末装置 1 が配設されている店舗に設定（登録又は変更）する旨の設定指示情報をセンターサーバ装置 3（後述する所属店舗設定部 3 6 1 a）に送信するものである。

【0 1 7 7】

ガイダンス記憶部 1 6 2 a は、ガイダンス受信部 1 6 1 b によって受信されたガイダンス情報を一時的に格納するものである。ガイダンス記憶部 1 6 2 a に格納されたガイダンス情報は、ガイダンス表示部 1 6 1 c によってモニタ 1 1 に表示された後、消去される形態でもよいし、所定期間（例えば、1 ヶ月）経過後消去される形態でもよい。また、後者の場合には、ガイダンスの種類等によって分類して格納しておく形態が好ましい。

【0 1 7 8】

図 5 は、店舗サーバ装置 2 の一実施形態の外観を示す斜視図である。店舗サーバ装置 2 は、後述するランキング画面等を表示するモニタ 2 1 と、音声出力するスピーカ 2 2 と、プレイヤが投入するコインを受け付けて個人カードを販売する個人カード販売機 2 5 とを備えている。

【0 1 7 9】

モニタ 2 1 は、画像を大きく表示する目的で、例えば 2 台の C R T を備えている。2 台の C R T は、それぞれの画像を表示する略長方形の画面表示部の長辺が隣接するように配設されており、2 つの画像表示部で 1 の画像が表示されるように画像信号の制御が行なわれる。

【0 1 8 0】

スピーカ 2 2 は所定のメッセージや B G M を出力するものである。個人カード販売機 2 5 は、プレイヤが投入するコインを受け付けるコイン受付部 2 4、個人カードを払い出すカード払い出し部 2 3 とを備えている。なお、コイン受付部 2 4 は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口（図示省略）を備えている。

【0 1 8 1】

店舗サーバ装置 2 の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部 2 6（図 6 参照）が配設されている。

【0 1 8 2】

図 6 は、店舗サーバ装置 2 の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部 2 6 は店舗サーバ装置 2 の全体の動作を制御するもので、情報処理部（C P U）2 6 1 と、処理途中の情報等を一時的に格納する R A M 2 6 2 と、所定の画像情報等が予め記憶された R O M 2 6 3 とを備える。

【0 1 8 3】

描画処理部 2 1 1 は制御部 2 6 からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ 2 1 に表示させるもので、ビデオ R A M 等を備える。音声再生部 2 2 1 は制御部 2 6 からの指示に従って所定のメッセージや B G M 等をスピーカ 2 2 に出力するものである。

【0 1 8 4】

R O M 2 6 3 に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、C D、D V D、半導体メモリ等である。

【0 1 8 5】

ネットワーク通信部 2 8 は、各種データを W W W 等からなるネットワークを介してセンターサーバ装置 3 及び他の店舗サーバ装置 2 と送受信するためのものである。インターフェイス部 1 a は、店舗サーバ装置 2 に接続された複数（例えば 8 台）のクライアント端末装置 1 との間のデータの授受を行うためのものである。

【0186】

図7は、店舗サーバ装置2の制御部26の機能構成図の一例である。制御部26のRAM262は、センターサーバ装置3からのガイダンス情報を受信するガイダンス受信部261aと、受信されたガイダンス情報をモニタ11に表示するガイダンス表示部261bとを備えている。また、制御部26のRAM262は、ガイダンス情報を格納するガイダンス記憶部262aを備えている。

【0187】

ガイダンス受信部261aは、センターサーバ装置3からガイダンス情報及びランキング情報を受信し、受信したガイダンス情報及びランキング情報をガイダンス記憶部262aに格納するものである。

【0188】

ガイダンス表示部261bは、ガイダンス受信部261aによって受信されたガイダンス情報及びランキング情報をガイダンス記憶部262aから読み出して、モニタ21に表示するものである。なお、後述するようにガイダンス情報の種類に応じて表示する画面上の位置等の表示方法が予め設定されている(図27～31参照)。

【0189】

ガイダンス記憶部262aは、ガイダンス受信部261aによって受信されたガイダンス情報及びランキング情報を一時的に格納するものである。ガイダンス記憶部262aに格納されたガイダンス情報は、ガイダンス表示部261bによってモニタ21に表示された後、消去される形態でもよいし、所定期間(例えば、1ヶ月)経過後消去される形態でもよい。また、後者の場合には、ガイダンスの種類等によって分類して格納しておく形態が好ましい。ただし、ランキング情報の内、後述する前月分ランキング情報は少なくとも1ヶ月間格納しておく形態が好ましい。

【0190】

図8は、センターサーバ装置3の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部36はセンターサーバ装置3の全体の動作を制御するもので、情報処理部(CPU)361と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM362と、所定の画像情報等が予め記憶されたROM363とを備える。

【0191】

ROM363に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0192】

ネットワーク通信部38は、各種データをWWW等からなるネットワークを介して複数の店舗サーバ装置2と送受信するためのものである。なお、本発明のゲーム進行管理プログラムは、ROM363上に記録されており、RAM362上にロードされ、CPU361によりRAM362上のゲーム進行管理プログラムが順次実行されることによってそれぞれの機能が実現される。

【0193】

図9は、センターサーバ装置3の制御部36の機能構成図の一例である。制御部36のCPU361は、クライアント端末装置1からプレイヤーが仮想的に所属する店舗を受け付ける所属店舗設定部361a(所属店舗設定手段に相当する)と、ゲームの実行を当該クライアント端末装置1に指示すると共にゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求めるゲーム実行評価部361b(ゲーム実行評価手段に相当する)と、所定期間毎に仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定する成績集計部361c(成績集計手段に相当する)と、プレイ中のクライアント端末装置1が配設されている店舗がプレイヤーが仮想的に所属する店舗であるか否かを判定する店舗判定部361d(店舗判定手段に相当する)と、ガイダンス情報をクライアント端末装置1(又は店舗サーバ装置

2) に送信する条件である制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定部 361e (制約条件判定手段に相当する) と、制約条件を満たす場合にガイダンス情報をクライアント端末装置 1 (又は店舗サーバ装置 2) に送信するガイダンス送信部 361f (ガイダンス送信手段に相当する) と、ランキング情報を店舗サーバ装置 2 に送信するランキング送信部 361g (ランキング送信手段に相当する) とを備えている。

【0194】

制御部 36 の RAM 362 は、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶部 362a (プレイヤー情報記憶手段に相当する) と、クライアント端末装置 1 の識別情報である端末識別情報をクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末記憶部 362b (端末記憶手段に相当する) と、店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶部 362c (店舗情報記憶手段に相当する) とを備えている。

【0195】

所属店舗設定部 361a は、ゲーム実行評価部 361b によってクライアント端末装置 1 (以下、ゲーム実行評価部 361b によって受け付けられるクライアント端末装置 1 を他のクライアント端末装置 1 と区別するためクライアント端末装置 1A という) から端末識別情報が受け付けられた際に、クライアント端末装置 1A の端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末記憶部 362b から読み出して、クライアント端末装置 1A に対して店舗識別情報を送信し、クライアント端末装置 1A (所属店舗受付部 161d) から店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報を受け付けて、店舗識別情報をクライアント端末装置 1 のプレイヤー識別情報に対応付けてプレイヤー情報記憶部 362a に格納するものである。

【0196】

ゲーム実行評価部 361b は、クライアント端末装置 1A (ゲーム進行制御部 161a) からクライアント端末装置 1A の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って (例えば、ゲーム開始信号が受け付けられた順に) 対戦相手となる他のクライアント端末装置 1 である対戦相手端末装置 (以下、クライアント端末装置 1B という) を決定し、対戦ゲームの実行をクライアント端末装置 1A 及びクライアント端末装置 1B に指示するものである。

【0197】

また、ゲーム実行評価部 361b は、クライアント端末装置 1A (ゲーム進行制御部 161a) から対戦ゲームの結果を受け付けて、対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶部 362a に格納するものである。ここでは、プレイヤー毎の成績は、対戦ゲームである麻雀ゲームの点棒の点数に応じてポイントとして求めるものである。

【0198】

具体的には、各プレイヤーには、ゲーム開始時点で 20000 点分の点棒が仮想的に付与され (いやゆる、配給原点が 20000 点であり)、ゲーム終了時点での点棒の点数から 20000 点を減じた点数をポイントとして求める。例えば、ゲーム終了時点での点棒が 33000 点分ある場合には、+13000 (=33000-20000) ポイントと評価し、ゲーム終了時点での点棒が 15000 点分ある場合には、-5000 (=15000-20000) ポイントと評価する。

【0199】

成績集計部 361c は、ゲーム実行評価部 361b によって評価されたポイントを集計して累積ポイントを求め、プレイヤー毎の店舗内順位と、店舗毎の全国内の順位である店舗順位及び所定の地域内 (ここでは、都道府県内) の順位である地域内店舗順位とを求めるものである。具体的には、成績集計部 361c は、それぞれ予め設定された過去の所定

期間内（ここでは、前月1ヶ月間）の成績（前月成績という）を集計して、店舗内順位、店舗順位及び地域内店舗順位（それぞれ、前月店舗内順位、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位という）を求めるものである。更に、成績集計部361cは、それぞれ予め設定された現時点までの所定期間内（ここでは、今月1日～現時点まで）の成績（今月成績という）とを集計して、店舗内順位、店舗順位及び地域内店舗順位（それぞれ、今月店舗内順位、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位という）を求めるものである。

【0200】

なお、成績集計部361cは、前月店舗内順位、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位を、それぞれ予め設定されたタイミングで（ここでは、各月の1日に）求め、今月店舗内順位、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位を、それぞれ予め設定された所定期間毎（例えば、30分毎）に求めるものである。また、成績集計部361cは、前月店舗内順位及び今月店舗内順位をプレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶部362aに格納し、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位と、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位とを店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶部362cに格納するものである。

【0201】

店舗判定部361dは、クライアント端末装置1Aの端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末情報記憶部362bから読み出すと共に、ゲーム実行評価部361bによって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報をプレイヤ情報記憶部361aから読み出し、読み出された2つの店舗識別情報の一致の有無を判定するものである。換言すれば、店舗判定部361dは、プレイヤがプレイするクライアント端末装置1Aの配設された店舗（プレイ店舗という）と、そのプレイヤが仮想的に所属する店舗（所属店舗という）との一致の有無を判定するものである。

【0202】

また、店舗判定部361dは、クライアント端末装置1Aの端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末情報記憶部362bから読み出し、ゲーム実行評価部361bによって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報をプレイヤ情報記憶部361aから読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報の一致の有無を店舗情報記憶部362cを用いて判定するものである。換言すれば、店舗判定部361dは、プレイヤがプレイするクライアント端末装置1Aの配設された店舗の配設されている地域（プレイ地域という）と、そのプレイヤが仮想的に所属する店舗の配設されている地域（所属地域という）との一致の有無を判定するものである。なお、ここでは、地域は都道府県である。

【0203】

制約条件判定部361eは、以下に説明する制約条件A、B及び第1～第3制約条件を満たすか否かの判定をそれぞれ行うものである。まず、制約条件Aは、「ゲーム実行評価部361bによってクライアント端末装置1Aから受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）である」との制約条件であり、第1制約条件は、「店舗判定部361dによってプレイ店舗及び所属店舗の店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、制約条件Aを満たす」との制約条件である。

【0204】

また、制約条件Bは「ゲーム実行評価部361bによってクライアント端末装置1Aから受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）であり、且つ、ゲーム実行評価部361bによってクライアント端末装置1Aから受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内（ここでは、1位）である」との制約条件であり、第2制約条件は、店舗判定部361dによってプレイ店舗及び所属店舗の地域識別情報が一致する（ここでは、プレイ地域と所属地域とが一致する）と判定され、且つ、制約条件Bを満たす」との制約条件である。

【0205】

更に、第3制約条件は、「ゲーム実行評価部361bによってクライアント端末装置1

Aから受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）であり、且つ、ゲーム実行評価部361bによってクライアント端末装置1Aから受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内（ここでは、1位）である」との制約条件である。

【0206】

ガイダンス送信部361fは、制約条件判定部361eによる制約条件A、B及び第1～第3制約条件の判定結果に応じて、クライアント端末装置1又は店舗サーバ装置2に対して、所定のガイダンス情報を送信するものである。

【0207】

まず、ガイダンス送信部361fは、制約条件判定部361eによって第3制約条件を満たすと判定された場合に、第3の所定順位内（ここでは、1位）の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内（ここでは、10位以内）の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の他のクライアント端末装置1A'及びクライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の店舗サーバ装置2Aに表示するべく、クライアント端末装置1A'に対してクライアント端末装置1Aのプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報（以下、総本部ガイダンス情報という）を送信するものである。

【0208】

また、ガイダンス送信部361fは、制約条件判定部361eによって第3制約条件を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部361bによって対戦相手端末装置（クライアント端末装置1B）が決定された際に、第3の所定順位内（ここでは、1位）の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内（ここでは、10位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置1Bに表示するべく、クライアント端末装置1Bに対してクライアント端末装置1Aのプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、総本部ガイダンス情報）を送信するものである。

【0209】

つぎに、総本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部361fは、制約条件判定部361eによって第2制約条件を満たすと判定された場合に、第2の所定順位内（ここでは1位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内（ここでは、10位以内）の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の他のクライアント端末装置1A'及びクライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の店舗サーバ装置2Aに表示するべく、クライアント端末装置1A'及び店舗サーバ装置2Aに対してクライアント端末装置1Aのプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報（以下、本部ガイダンス情報という）を送信するものである。

【0210】

また、総本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部361fは、制約条件判定部361eによって制約条件Bを満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部361bによって対戦相手端末装置（クライアント端末装置1B）が決定された際に、第2の所定順位内（ここでは、1位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内（ここでは、10位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置1Bに表示するべく、クライアント端末装置1Bに対してクライアント端末装置1Aのプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、本部ガイダンス情報）を送信するものである。

【0211】

そして、総本部ガイダンス情報及び本部ガイダンス情報が送信されていない場合に、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及びクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の店舗サーバ装置 2 A に表示するべく、クライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報（以下、支部ガイダンス情報という）を送信するものである。

【0 2 1 2】

また、総本部ガイダンス情報及び本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって制約条件 A を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって対戦相手端末装置（クライアント端末装置 1 B）が決定された際に、第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 B に表示するべく、クライアント端末装置 1 B に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、支部ガイダンス情報）を送信するものである。

【0 2 1 3】

なお、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、ガイダンス情報をクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に対して送信する場合には、クライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に割り込み表示するべく、ガイダンス情報に割り込み信号を付加して送信するものである。

【0 2 1 4】

ランキング送信部 3 6 1 g は、店舗情報記憶部 3 6 2 c から店舗識別情報及び店舗順位情報を読み出して、店舗順位に応じてソートして店舗ランキング情報を生成し、店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

【0 2 1 5】

また、ランキング送信部 3 6 1 g は、店舗情報記憶部 3 6 2 c から店舗識別情報、地域識別情報及び地域内店舗順位情報を読み出して、地域内店舗順位に応じてソートして地域毎の（同じ地域識別情報を有する店舗について）地域内店舗ランキング情報を生成し、地域毎の地域内店舗ランキング情報を対応する地域識別情報を有する店舗の店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

【0 2 1 6】

更に、ランキング送信部 3 6 1 g は、プレイヤー情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗識別情報を読み出して、店舗内順位情報に応じてソートして、店舗毎の（同じ店舗識別情報を有するプレイヤーについて）店舗内順位ランキング情報を生成し、店舗毎の店舗内順位ランキング情報を対応する店舗識別情報を有する店舗の店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

【0 2 1 7】

プレイヤー情報記憶部 3 6 2 a は、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報、成績集計部 3 6 1 c によって求められる累積ポイント、店舗内順位情報、及び、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって求められる過去のゲーム実行日時情報に対応付けられたポイント情報を格納するものである。

【0 2 1 8】

端末記憶部 3 6 2 b は、クライアント端末装置 1 の識別情報である端末識別情報に対応付けて店舗識別情報を格納するものである。ここでは、端末記憶部 3 6 2 b に、予め端末識別情報に対応付けて店舗識別情報が格納されているものとする。店舗情報記憶部 3 6 2 c は、店舗識別情報に対応付けて成績集計部 3 6 1 c によって求められた地域内店舗順位情報及び店舗順位情報を格納するものである。

【0219】

図10は、センターサーバ装置3の動作の概要を表すフローチャートの一例である。まず、成績集計部361cによって図11を用いて後述する成績集計処理が行われる（ステップS101）。そして、所属店舗設定部361aによって、クライアント端末装置1Aからプレイヤ識別情報（プレイヤIDという）及び端末識別情報（端末IDという）が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS103）。受信されていないと判定された場合（ステップS103でNO）には、処理が待機状態とされる。受信されたと判定された場合（ステップS103でYES）には、所属店舗設定部361aによって、クライアント端末装置1Aから、所属店舗を設定する旨の指示信号が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS105）。

【0220】

指示信号が受信されていない場合（ステップS105でNO）には、処理がステップS111に進められる。指示信号が受信された場合（ステップS105でYES）には、所属店舗設定部361aによって、プレイヤ情報記憶部362aに格納されている店舗IDが、ステップS103で受け付けられた端末IDに対応する店舗IDが端末記憶部362bから読み出されて、読み出された店舗IDに変更される（ステップS107）。そして、プレイヤ情報記憶部362aに格納されている累積ポイントが「0」に初期化される（ステップS109）。

【0221】

ステップS105でNOの場合、または、ステップS109の処理が完了した場合には、図12を用いて後述する店舗順位ガイダンス処理が行われる（ステップS111）。そして、図13を用いて後述する地域内店舗順位ガイダンス処理が行われる（ステップS113）。次いで、図14を用いて後述する店舗内順位ガイダンス処理が行われる（ステップS115）。そして、処理がステップS101に戻り、ステップS101～ステップS115の処理が繰り返し実行される。

【0222】

図11は、図10に示すフローチャートのステップS101で行われる成績集計処理の詳細フローチャートの一例である。なお、以下の処理は全て成績集計部361cによって行われる。まず、前回ステップS203～ステップS211の処理を行ってから所定時間（ここでは、30分）が経過したか否かの判定が行われる（ステップS201）。30分経過していないと判定された場合（ステップS207でNO）には、処理がリターンされる。30分経過したと判定された場合（ステップS207でYES）には、各プレイヤの累積ポイントが比較され、プレイヤ順位が求められる（ステップS203）。

【0223】

そして、各店舗毎に（プレイヤ情報記憶部362aに格納されているプレイヤの店舗IDを参照して）、店舗に仮想的に所属するプレイヤの内、ステップS203で求められたプレイヤ順位が高い順に店舗内順位が決定され、プレイヤIDと対応付けてプレイヤ情報記憶部362aに格納される（ステップS205）。次いで、店舗毎に、店舗内順位が10位以上のプレイヤの累積ポイントが店舗毎に加算され店舗ポイントが求められる（ステップS207）。

【0224】

つぎに、ステップS207で求められた店舗ポイントが多い順に店舗順位が決定され、店舗IDと対応付けて店舗情報記憶部362cに格納される（ステップS209）。そして、地域毎に（店舗情報記憶部362cに格納されている店舗の地域識別情報を参照して）、店舗ポイントが多い順の地域内店舗順位が決定され、店舗IDと対応付けて店舗情報記憶部362cに格納される（ステップS211）。

【0225】

そして、制御部36に内蔵された時計（図8では図示省略）から現在の日時情報が読み込まれて、月が変わったか否かの判定が行われる（ステップS213）。月が変わっていないと判定された場合（ステップS213でNO）には、処理がリターンされる。月が変

わったと判定された場合（ステップ S 2 1 3 で Y E S）には、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a に格納されている各プレイヤの今月順位及び今月成績である今月累計ポイントデータが、それぞれ、前月順位及び前月成績である前月累計ポイントデータに書き込まれ、店舗情報記憶部 3 6 2 c に格納されている各店舗の今月順位及び今月地域内店舗順位が、それぞれ、前月順位及び前月地域内店舗順位に書き込まれる（ステップ S 2 1 5）。そして、各プレイヤの今月累計ポイントデータが「0」に初期化され（ステップ S 2 1 7）、処理がリターンされる。

【0226】

図 1 2 は、図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 1 1 で行われる店舗順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、制約条件判定部 3 6 1 e によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ ID に対応する店舗 ID が読み出される（ステップ S 3 0 1）。そして、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗情報記憶部 3 6 2 c から店舗 ID に対応する店舗順位が読み出される（ステップ S 3 0 3）。そして、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗順位が 1 位であるか否かの判定が行われる（ステップ S 3 0 5）。

【0227】

店舗順位が 1 位ではないと判定された場合（ステップ S 3 0 5 で N O）には、処理がリターンされる。店舗順位が 1 位であると判定された場合（ステップ S 3 0 5 で Y E S）には、制約条件判定部 3 6 1 e によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ ID に対応する店舗内順位が読み出される（ステップ S 3 0 7）。そして、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗内順位が 1 0 位以内（1 位～1 0 位）であるか否かの判定が行われる（ステップ S 3 0 9）。

【0228】

店舗内順位が 1 0 位以内ではない（1 1 位以下である）と判定された場合（ステップ S 3 0 9 で N O）には、処理がリターンされる。店舗内順位が 1 0 位以内であると判定された場合（ステップ S 3 0 9 で Y E S）には、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、店舗内の他の端末装置（クライアント端末装置 1 A'）に対してプレイヤ ID、店舗内順位、店舗 ID 及び店舗順位（1 位）が割り込み信号を付加されて送信される（ステップ S 3 1 1）。そして、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、店舗内の店舗サーバ装置 2 A に対して、プレイヤ ID、店舗内順位、店舗 ID 及び店舗順位（1 位）が（すなわち、総本部ガイダンス情報が）割り込み信号を付加されて送信される（ステップ S 3 1 5）。

【0229】

つぎに、制約条件判定部 3 6 1 e によって、ゲーム実行評価部 3 6 1 b により対戦相手となるクライアント端末装置 1 B が決定されたか否かの判定が行われる（ステップ S 3 1 7）。クライアント端末装置 1 B が決定されていないと判定された場合（ステップ S 3 1 7 で N O）には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置 1 B が決定されたと判定された場合（ステップ S 3 1 7 で Y E S）には、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、クライアント端末装置 1 B に対してプレイヤ ID、店舗内順位、店舗 ID 及び店舗順位（1 位）が（すなわち、総本部ガイダンス情報が）送信され（ステップ S 3 1 9）、処理が図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 0 1 に戻り、ステップ S 1 0 1 以降の処理が実行される。

【0230】

図 1 3 は、図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 1 3 で行われる地域内店舗順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、店舗判定部 3 6 1 d によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ ID に対応する店舗 ID が読み出され（ステップ S 4 0 1）、読み出された店舗 ID に対応する地域 ID が店舗情報記憶部 3 6 2 c から読み出される（ステップ S 4 0 3）。次いで、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗情報記憶部 3 6 2 c からステップ S 4 0 3 で読み出された店舗 ID に対応する地域内店舗内順位が読み出される（ステップ S 4 1 0）。そして、店舗判定部 3 6 1 d によって、端末情報記憶部 3 6 2 b から端末 ID に対応する店舗 ID が読み出され（ステップ S 4 0 5

)、読み出された店舗IDに対応する地域IDが店舗情報記憶部362cから読み出される(ステップS407)。

【0231】

次いで、店舗判定部361dによって、ステップS403で読み出された地域IDとステップS407で読み出された地域IDとが一致するか否かの判定が行われる(ステップS409)。地域IDが一致しないと判定された場合(ステップS409でNO)には、処理がリターンされる。地域IDが一致すると判定された場合(ステップS409でYES)には、ステップS404で読み出された地域内店舗順位が1位であるか否かの判定が行われる(ステップS410)。地域内店舗順位が1位ではない(2位以下である)と判定された場合(ステップS410でNO)には、処理がリターンされる。

【0232】

地域内店舗順位が1位であると判定された場合(ステップS410でYES)には、制約条件判定部361eによって、プレイヤ情報記憶部362aからプレイヤIDに対応する店舗内順位が読み出される(ステップS411)。そして、制約条件判定部361eによって、店舗内順位が10位以内(1位~10位)であるか否かの判定が行われる(ステップS413)。

【0233】

店舗内順位が10位以内ではない(11位以下である)と判定された場合(ステップS413でNO)には、処理がリターンされる。店舗内順位が10位以内であると判定された場合(ステップS413でYES)には、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の他の端末装置(クライアント端末装置1A')に対してプレイヤID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位が割り込み信号を付加されて送信される(ステップS415)。そして、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の店舗サーバ装置2Aに対して、プレイヤID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位(1位)(すなわち、本部ガイダンス情報が)割り込み信号を付加されて送信される(ステップS417)。

【0234】

つぎに、制約条件判定部361eによって、ゲーム実行評価部361bにより対戦相手となるクライアント端末装置1Bが決定されたか否かの判定が行われる(ステップS419)。クライアント端末装置1Bが決定されていないと判定された場合(ステップS419でNO)には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置1Bが決定されたと判定された場合(ステップS419でYES)には、ガイダンス送信部361fによって、クライアント端末装置1Bに対してプレイヤID、店舗内順位、店舗ID及び店舗順位(1位)が(すなわち、本部ガイダンス情報が)送信され(ステップS421)、処理が図10に示すフローチャートのステップS101に戻り、ステップS101以降の処理が実行される。

【0235】

図14は、図10に示すフローチャートのステップS115で行われる店舗内順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、店舗判定部361dによって、プレイヤ情報記憶部362aからプレイヤIDに対応する店舗IDが読み出され(ステップS501)、端末情報記憶部362bから端末IDに対応する店舗IDが読み出される(ステップS503)。そして、店舗判定部361dによって、ステップS501で読み出された店舗IDとステップS503で読み出された店舗IDとが一致するか否かの判定が行われる(ステップS505)。

【0236】

店舗IDが一致しないと判定された場合(ステップS505でNO)には、処理がリターンされる。店舗IDが一致すると判定された場合(ステップS505でYES)には、制約条件判定部361eによって、プレイヤ情報記憶部362aからプレイヤIDに対応する店舗内順位が読み出される(ステップS507)。そして、制約条件判定部361eによって、店舗内順位が10位以内(1位~10位)であるか否かの判定が行われる(ステップS509)。

【0237】

店舗内順位が10位以内ではない(11位以下である)と判定された場合(ステップS509でNO)には、処理がリターンされる。店舗内順位が10位以内であると判定された場合(ステップS509でYES)には、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の他の端末装置(クライアント端末装置1A')に対してプレイヤID及び店舗内順位が割り込み信号を付加されて送信される(ステップS511)。そして、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の店舗サーバ装置2Aに対して、プレイヤID及び店舗内順位が(すなわち、支部ガイダンス情報が)割り込み信号を付加されて送信される(ステップS513)。

【0238】

つぎに、制約条件判定部361eによって、ゲーム実行評価部361bにより対戦相手となるクライアント端末装置1Bが決定されたか否かの判定が行われる(ステップS515)。クライアント端末装置1Bが決定されていないと判定された場合(ステップS515でNO)には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置1Bが決定されたと判定された場合(ステップS515でYES)には、ガイダンス送信部361fによって、クライアント端末装置1Bに対してプレイヤID及び店舗内順位が(すなわち、支部ガイダンス情報が)送信され(ステップS517)、処理が図10に示すフローチャートのステップS101に戻り、ステップS101以降の処理が実行される。

【0239】

図15、16はクライアント端末装置1の動作を表すフローチャートの一例である。なお、以下の処理は特に明記しない限り、ゲーム進行制御部161aによって行われる。まず、カードリーダー13によって差し込まれた個人カードからプレイヤID(ユーザID)データ等の個人情報が読み出され(ステップS601)、プレイヤIDとクライアント端末装置1に付与された端末IDとがセンターサーバ装置3に送信される(ステップS603)。そして、所属店舗受付部161dによって、センターサーバ装置3からプレイヤID及び端末IDにそれぞれ対応する店舗IDが取得される(ステップS605)。

【0240】

次いで、所属店舗受付部161dによって、プレイヤIDに対応する店舗IDである所属店舗IDが有るか(センターサーバ装置3のプレイヤ情報記憶部362aに格納されているか)否かの判定が行われる(ステップS607)。所属店舗IDが無いと判定された場合(ステップS607でNO)には、所属店舗受付部161dによって、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付けられて所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定するか否かの判定が行われる(ステップS609)。店舗IDに設定しないと判定された場合(ステップS609でNO)には、処理がステップS619に進む。店舗IDに設定すると判定された場合(ステップS609でYES)には、所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定する旨の指示信号がセンターサーバ装置3に送信され(ステップS611)、処理がステップS619に進む。

【0241】

ステップS607でYESの場合には、所属店舗受付部161dによって、プレイヤID及び端末IDにそれぞれ対応する店舗IDが一致するか否かの判定が行われる(ステップS613)。店舗IDが一致すると判定された場合(ステップS613でYES)には、処理がステップS619に進む。店舗IDが一致しないと判定された場合(ステップS613でNO)には、所属店舗受付部161dによって、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付けられて所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定するか否かの判定が行われる(ステップS615)。店舗IDに設定しないと判定された場合(ステップS615でNO)には、処理がステップS619に進む。店舗IDに設定すると判定された場合(ステップS615でYES)には、所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定する旨の指示信号がセンターサーバ装置3に送信され(ステップS617)、処理がステップS619に進む。

【0242】

ステップS609でNO、ステップS613でYES、ステップS615でNOの場合、または、ステップS611又はステップS617の処理が完了した場合には、所属店舗受付部161dによって、プレイヤIDに対応する店舗IDである所属店舗IDが有るか（センターサーバ装置3のプレイヤ情報記憶部362aに格納されているか）否かの判定が行われる（ステップS619）。所属店舗IDが無いと判定された場合（ステップS619でNO）には、処理がステップS631に進む。所属店舗IDがあると判定された場合（ステップS619でYES）には、プレイヤ情報記憶部362aの過去のゲーム実行日時が取得されて前回のゲーム実行日時と現在の日時とを用いて、当月1回目のプレイか（前回のプレイ日時と今回のプレイ日時で月が異なるか）否かの判定が行われる（ステップS621）。

【0243】

当月1回目のプレイではないと判定された場合（ステップS621でNO）には、処理がステップS625に進む。当月1回目のプレイであると判定された場合（ステップS621でYES）には、前月の店舗順位、地域内店舗順位及び店舗内順位がセンターサーバ装置3から取得されて、モニタ11に表示される（ステップS623）（図19、20参照）。ステップS621でNOの場合、又は、ステップS623の処理が終了した場合には、前月の店舗内順位がセンターサーバ装置3から取得され（ステップS625）、前月の店舗内順位が10位以内であるか否かの判定が行われる（ステップS627）。店舗内順位が10位以内ではない（11位以下である）と判定された場合（ステップS627でNO）には、処理がステップS631に進む。店舗内順位が10位以内であると判定された場合（ステップS627でYES）には、店舗内順位が10位以内であることを称えるために表示されるVIP待遇画面がモニタ11に表示される（ステップS629）。

【0244】

ステップS619でNO、ステップS627でNO、又はステップS629の処理が終了した場合には、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付けられて対戦ゲームへの参加が受け付けられ、参加する旨の情報がセンターサーバ装置3に伝送される（ステップS631）。そして、センターサーバ装置3から対戦相手が決定された旨の情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS633）。対戦相手が決定された旨の情報が受信されていない場合（ステップS633でNO）には、処理が待機状態とされる。対戦相手が決定された旨の情報が受信された場合（ステップS633でYES）には、ガイダンス受信部161bによって、センターサーバ装置3から対戦相手に関するガイダンス表示の指示情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS635）。

【0245】

対戦相手に関するガイダンス表示の指示情報が受信されない場合（ステップS635でNO）には、処理がステップS639に進む。対戦相手に関するガイダンス表示の指示情報が受信された場合（ステップS635でYES）には、ガイダンス表示部161cによって、対戦相手に関するガイダンスが表示される（ステップS637）。ステップS635でNO、又は、ステップS637の処理が終了した場合には、対戦ゲームが実行される（ステップS639）。そして、対戦ゲームが終了したか否かの判定が行われる（ステップS641）。対戦ゲームが終了していないと判定された場合（ステップS641でNO）には、処理がステップS639に戻り、対戦ゲームが継続して実行される。

【0246】

対戦ゲームが終了したと判定された場合（ステップS641でYES）には、プレイヤIDに対応する店舗IDである所属店舗IDが有るか否かの判定が行われる（ステップS643）。所属店舗IDが無いと判定された場合（ステップS643でNO）には、処理がステップS649に進む。所属店舗IDがあると判定された場合（ステップS643でYES）には、ゲーム結果に応じたポイントがセンターサーバ装置3へ送信され（ステップS645）、更新後の累積ポイントがセンターサーバ装置3から受信され、モニタ11に表示される（ステップS647）。ステップS643でのNO、または、ステップS647の処理が終了した場合には、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付け

られてプレイを継続するか否かの判定が行われる（ステップS649）。プレイを継続すると判定された場合（ステップS649でYES）には、処理がステップS631に戻り、ステップS631～ステップS647の処理が繰り返し実行される。プレイを継続しないと判定された場合（ステップS649でNO）には、処理が終了される。

【0247】

図17は、クライアント端末装置1において割り込み信号によって発生するガイダンス表示処理のフローチャートの一例である。まず、ガイダンス受信部161bによってガイダンス情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS701）。受信されていないと判定された場合（ステップS701でNO）には、処理が待機状態とされる。受信されたと判定された場合（ステップS701でYES）には、ガイダンス表示部161cによって、ステップS701で受信されたガイダンス情報が図12に示す店舗内順位ガイダンス処理によるガイダンス情報（＝支部ガイダンス情報）か否かの判定が行われる（ステップS703）。

【0248】

支部ガイダンス情報であると判定された場合（ステップS703でYES）には、ガイダンス表示部161cによって、プレイヤID及び店舗内順位がガイダンス表示され（ステップS705）、処理がリターンされる。支部ガイダンス情報ではないと判定された場合（ステップS703でNO）には、ガイダンス表示部161cによって、ステップS701で受信されたガイダンス情報が図13に示す地域内順位ガイダンス処理によるガイダンス情報（＝本部ガイダンス情報）か否かの判定が行われる（ステップS707）。

【0249】

本部ガイダンス情報であると判定された場合（ステップS707でYES）には、ガイダンス表示部161cによって、プレイヤID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位（1位）がガイダンス表示され（ステップS709）、処理がリターンされる。本部ガイダンス情報ではない（すなわち、総本部ガイダンス情報である）と判定された場合（ステップS707でNO）には、ガイダンス表示部161cによって、プレイヤID、店舗内順位、店舗ID及び店舗順位（1位）がガイダンス表示され（ステップS711）、処理がリターンされる。

【0250】

図18～図25はクライアント端末装置1のモニタ11に表示される種々の画面の画面図の一例である。図18は、図15に示すフローチャートのステップS611及びステップS615で表示される所属店舗設定画面の画面図の一例である。所属店舗設定画面600には、画面略中央部にポイントに関する説明を表示するポイント説明部601が表示され、ポイント説明部601の下側に地域ID及び店舗IDが表示される店舗表示部602が表示され、店舗表示部602の下側に、店舗表示部602に表示された店舗を所属店舗に設定する場合に押下されるYESボタン603と、店舗表示部602に表示された店舗を所属店舗に設定しない場合に押下されるNOボタン604とが表示されている。

【0251】

店舗表示部602には、「兵庫県本部 ABCゲームセンター」と表示され、この店舗の地域IDが「兵庫県」であり、店舗IDが「ABCゲームセンター」であり、「本部」と表示されていることから、この店舗は地域内店舗順位が1位の店舗であることがわかる。プレイヤは、店舗表示部602によって、現在プレイしているクライアント端末装置1が配設されている店舗の地域ID及び店舗IDを確認して、この店舗を所属店舗に設定することを所望する場合には、YESボタン603を押下することによって、この店舗を所属店舗に設定することができる。

【0252】

図19は、図16に示すフローチャートのステップS623で表示される所属店舗成績表示画面の画面図の一例である。所属店舗成績表示画面610には、画面上部に前月の店舗成績の表示であることを示すタイトル表示部614が表示され、画面略中央部には、地域内店舗順位が1位であったことを示す本部表示部611が表示され、本部表示部611

の下側には、前月の店舗成績の詳細情報を表示する店舗成績説明部 612 が表示され、店舗成績説明部 612 の下側には前月の店舗順位及び地域内店舗順位を表示する店舗順位表示部 613 が表示されている。

【0253】

本部表示部 611 には、『ABCゲームセンターは「兵庫県本部」となりました』と表示され、プレイヤーの所属店舗である「ABCゲームセンター」の前月の地域内店舗順位が 1 位であったことが分かる。また、店舗店舗順位表示部 613 には、「県内」の欄に「1 位／123 店舗」と表示されており、地域内（県内）に配設されている 123 店舗の中で、この店舗（ABCゲームセンター）の前月の地域内店舗順位が 1 位であることが分かる。更に、「全国」の欄に「2 位／1234 店舗」と表示されており、全国に配設されている 1234 店舗の中でこの店舗の前月の店舗順位が 2 位であることが分かる。なお、店舗成績説明部 612 には、前月の店舗累積ポイント等の情報が表示されている。

【0254】

図 20 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S623 で表示される店舗内成績表示画面の画面図の一例である。店舗内成績表示画面 620 には、画面上部に前月の店舗内成績の表示であることを示すタイトル表示部 621 が表示され、画面略中央部には、店舗内順位が 1 位であったことを示す店舗内成績表示部 622 が表示され、店舗内成績表示部 622 の下側には、店舗内成績に関する説明を表示する説明表示部 623 が表示されている。店舗内成績表示部 622 には、「あなたは、ABCゲームセンターで第 1 位となりました」と表示され、プレイヤーの前月の店舗内順位が 1 位であることが分かる。

【0255】

図 21 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S629 で表示される VIP 表示画面の画面図の一例である。VIP 表示画面 630 には、画面略中央部に、プレイヤー情報が表示されるプレイヤー情報表示部 631 が表示されている。プレイヤー情報表示部 631 には、プレイヤーの所属店舗の店舗 ID を表示する店舗 ID 表示部 631a と、プレイヤーの店舗内順位を表示する店舗内順位表示部 631b と、プレイヤーのプレイヤー ID を表示するプレイヤー ID 表示部 631c が表示されている。

【0256】

店舗 ID 表示部 631a には、「ABCゲームセンター」と表示され、プレイヤーの所属店舗の店舗 ID が「ABCゲームセンター」であることがわかる。また、店舗内順位表示部 631b には、「店内 No. 1 雀士」と表示され、プレイヤーの前月の店舗内順位が 1 位であることが分かる。更に、プレイヤー ID 表示部 631c には、「たろう殿」と表示され、このプレイヤーのプレイヤー ID が「たろう」であることが分かる。この画面は、店舗内順位が 10 位以内のプレイヤーにのみ表示されるため、プレイヤーの店舗内順位への関心が高められると共に、店舗内順位が 10 位以内のプレイヤーはこの画面が表示されることによって射幸心が煽られる。

【0257】

図 22 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S631 で表示される参加受付画面の画面図の一例である。参加受付画面 640 には、画面左側にプレイするゲームの選択を受け付けるゲーム選択ボタン 641 が表示され、画面右下にプレイヤーの現在までの今月の成績を表示する成績表示部 642 が表示されている。成績表示部 642 には、プレイヤーの順位（全国順位）を表示する順位表示部 642a と、プレイヤーの今月の店舗内順位を表示する店舗内順位表示部 642b と、プレイヤーより店舗内順位が上位の 3 名のプレイヤー ID を表示する上位者表示部 642c とが表示されている。

【0258】

プレイヤーはゲーム選択ボタン 641 のいずれかを押下することによってプレイを所望するゲームを選択することができる。また、順位表示部 642a には、「全国 100 位」と表示され、プレイヤーの今月の全国順位が 100 位であることが分かる。更に、店舗内順位表示部 642b には、「店内 10 位」と表示され、プレイヤーの今月の店舗内順位が 10 位であることが分かる。加えて、上位者表示部 642c には、プレイヤーの今月の店舗内順位

(10位)より上位(7位~9位)の3名のプレイヤIDが表示され、店舗内の競争相手のプレイヤIDを確認することができる。

【0259】

図23は、図16に示すフローチャートのステップS637で表示される対戦相手表示画面の画面図の一例である。対戦相手表示画面650には、画面下部にプレイヤのプレイヤID等のプレイヤ情報を表示するプレイヤ情報表示部651が表示され、画面右側に下家(シモチャ)のプレイヤのガイダンス情報を表示するガイダンス表示部652が表示され、画面上側及び左側にそれぞれ対面(トイメン)及び上家(カミチャ)のプレイヤのプレイヤID等のプレイヤ情報を表示する対戦相手表示部653が表示されている。

【0260】

プレイヤ情報表示部651には、「たろう」と表示され、プレイヤIDが「たろう」であることを確認することができる。また、ガイダンス表示部652には、「総本部No. 1雀士」と表示され、店舗順位が1位の店舗を所属店舗とする店舗内順位が1位のプレイヤが対戦相手として決定されたことがわかる。更に、対戦相手表示部653に表示された情報によりガイダンス表示部652に表示されたプレイヤ以外の対戦相手を確認することができる。

【0261】

図24は、図16に示すフローチャートのステップS639で表示される対戦画面の画面図の一例である。対戦画面660には、画面下側に、リーチをかける場合に押下されるリーチボタンPBBと、チーをする場合に押下されるチーボタンPBCと、ポンをする場合に押下されるポンボタンPBDと、カンをする場合に押下されるカンボタンPBEと、上がり宣言する場合に押下される上がりボタンPBFと、場を進行させる場合に押下される進行ボタンPBGと、他のプレイヤの捨て牌に対して鳴かないか否かの選択を変更する場合に押下される鳴変更ボタンPBHとが表示されている。

【0262】

また、対戦画面660には、画面下側にプレイヤの手牌を表わすオブジェクトである手牌オブジェクト661が立牌状態で表示され、画面上側及び左右両側に対戦者の手牌を表わすオブジェクトである対戦者手牌オブジェクト663が立牌状態で表示されている。更に、対戦画面660には、画面略中央にドラ表示牌を含む山を表わす山オブジェクト664と、山オブジェクト664の周囲に捨て牌を表わすオブジェクトである捨て牌オブジェクト662とが表示されている。手牌オブジェクト661の種類を表わす種類表示面がカメラ視点側を向いているため、プレイヤは対戦画面660によって、手牌オブジェクト661の種類を確認することができる。例えば、左から2番目の手牌オブジェクトの種類は、「五萬」である。

【0263】

更に、対戦画面660には、山オブジェクト664と捨て牌オブジェクト662との間に各プレイヤのプレイヤIDを表示するプレイヤID表示部NPが表示され、プレイヤの下家(シモチャ)の対戦者のプレイヤID表示部NPの下側には場を表わす風マークPRMが表示されている。プレイヤID表示部NPによって、例えばプレイヤのプレイヤIDが「すざくおう」であり、プレイヤの上家(カミチャ)の対戦者のプレイヤIDが「ななちゃん」であることが分かる。また、風マークPRMによって、その表示文字が「東」であることから場が東場であることが分かる。

【0264】

加えて、対戦画面660には、画面上部にガイダンス情報を表示するガイダンス表示部665が表示されている。ガイダンス表示部665には、『店内No. 1雀士「たろう」殿 御来店!』と表示され、現在プレイヤ(プレイヤIDが「すざくおう」であるプレイヤ)のプレイしているクライアント端末装置1が配設されている店舗の別のクライアント端末装置1で、この店舗が所属店舗であり店舗内順位が1位のプレイヤ(プレイヤIDが「たろう」のプレイヤ)がプレイを始めたことが分かる。

【0265】

図 25 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S 647 で表示される対戦結果表示画面の画面図の一例である。対戦結果表示画面 670 には、画面下部にプレイヤーのプレイヤー ID 及び点棒の点数等を表示するプレイヤー情報表示部 671 が表示され、画面右側、画面上側及び左側にそれぞれ下家（シモチャ）、対面（トイメン）及び上家（カミチャ）のプレイヤーのプレイヤー ID 点棒の点数等を表示する対戦相手表示部 672 と、画面右下部に、プレイヤーの対戦結果を反映した累積ポイントを表示する累積ポイント表示部 673 とが表示されている。

【0266】

また、プレイヤー情報表示部 671 には、プレイヤーのプレイヤー ID を表示するプレイヤー ID 表示部 671a と、対戦結果としての点棒の点数を表示する点数表示部 671b と、点棒の点数から求められるポイントを表示するポイント表示部 671c とが表示されている。点数表示部 671b には、「33000」と表示され、対戦結果としての点棒の点数が 33000 点であることが分かる。また、ポイント表示部 671c には「+13000」と表示され、対戦結果としてのポイントが +13000（=33000-20000）であることが分かる。更に、累積ポイント表示部 673 には、「136000P（店内 7 位）」と表示され、この対戦の結果、プレイヤーの累積ポイントが 136000P となり、店舗内順位が 7 位となったことが分かる。

【0267】

図 26 は、店舗サーバ装置 2 の動作を表すフローチャートの一例である。まず、ガイダンス受信部 261a によって、制御部 26 に内蔵された時計（図 6 では図示省略）から現在の日時情報が読み込まれて、月の初日（1 日）であるか否かの判定が行われる（ステップ S 801）。月の初日ではない判定された場合（ステップ S 801 で NO）には、処理がステップ S 805 に進められる。月の初日である判定された場合（ステップ S 801 で YES）には、ガイダンス受信部 261a によって、センターサーバ装置 3 から前月分の店舗内順位情報、店舗順位情報及び地域内店舗順位情報（すなわち、前月分ランキング情報）が取得される（ステップ S 803）。

【0268】

ステップ S 801 で NO の場合、または、ステップ S 803 の処理が終了した場合には、ガイダンス受信部 261a によって、センターサーバ装置 3 から今月分の店舗内順位情報、店舗順位情報及び地域内店舗順位情報（すなわち、今月分ランキング情報）が取得される（ステップ S 805）。そして、ガイダンス表示部 261b によって、前月分の店舗内順位情報（すなわち、前月分店舗内順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 807）た後、所定時間後（例えば、3 分後）に、今月分の店舗内順位情報（すなわち、今月分店舗内順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 809）。

【0269】

次いで、所定時間後（例えば、3 分後）に、ガイダンス表示部 261b によって、前月分の地域内店舗順位情報（すなわち、前月分地域内店舗順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 811）た後、所定時間後（例えば、3 分後）、今月分の地域内店舗順位情報（すなわち、今月分地域内店舗順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 813）。そして、所定時間後（例えば、3 分後）に、ガイダンス表示部 261b によって、前月分の店舗順位情報（すなわち、前月分店舗順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 815）た後、所定時間後（例えば、3 分後）、今月分の店舗順位情報（すなわち、今月分店舗順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 817）。

【0270】

つぎに、ガイダンス受信部 261a によって、ステップ S 805 での処理を行ってから 30 分以上経過したか否かの判定が行われる（ステップ S 809）。30 分以上経過していないと判定された場合（ステップ S 809 で NO）には、処理がステップ S 807 に戻り、ステップ S 807～ステップ S 817 の処理が繰り返し実行される。30 分以上経過したと判定された場合（ステップ S 809 で YES）には、処理がステップ S 805 に戻り、ステップ S 805～ステップ S 817 の処理が繰り返し実行される。

【0 2 7 1】

図 2 7 ～ 図 3 1 は、店舗サーバ装置 2 のモニタ 2 1 に表示される種々の画面の画面図の一例である。図 2 7 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 0 7 で表示される前月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。前月分店舗内順位ランキング画面 7 0 0 には、画面略中央部に、前月分店舗内順位ランキングを表示するランキング表示部 7 0 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 7 0 2 とが表示されている。

【0 2 7 2】

ランキング表示部 7 0 1 には、画面左側から順に、店舗内順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 7 0 1 a と、プレイヤ ID を表示する ID 表示部 7 0 1 b と、累計ポイントを表示するポイント表示部 7 0 1 c とが表示されている。例えば、店舗内順位が 1 位のプレイヤ ID は「たろう」であって、累計ポイントが「1 2 3 2 0 0 P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 0 1 に表示された情報によって、店舗内順位毎のプレイヤ ID 及び累計ポイント等を確認することができる。

【0 2 7 3】

図 2 8 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 0 9 で表示される今月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。今月分店舗内順位ランキング画面 7 1 0 には、画面略中央部に、今月分店舗内順位ランキングを表示するランキング表示部 7 1 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 7 1 2 とが表示されている。

【0 2 7 4】

ランキング表示部 7 1 1 には、画面左側から順に、店舗内順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 7 1 1 a と、プレイヤ ID を表示する ID 表示部 7 1 1 b と、前月の店舗内順位が 1 0 位以内であった場合に前月の店舗内順位を表示する前月順位表示部 7 1 1 c と、現時点までの累計ポイントを表示するポイント表示部 7 1 1 d とが表示されている。例えば、店舗内順位が 1 0 位のプレイヤ ID は「たろう」であって、累計ポイントが「1 1 0 0 0 P」であり、前月の店舗内順位は 1 位であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 1 1 に表示された情報によって、店舗内順位毎のプレイヤ ID、累計ポイント及び前月の店舗内順位等を確認することができる。

【0 2 7 5】

図 2 9 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 5 で表示される前月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。前月分店舗順位ランキング画面 7 2 0 には、画面略中央部に、前月分店舗順位ランキングを表示するランキング表示部 7 2 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 7 2 2 とが表示されている。

【0 2 7 6】

ランキング表示部 7 2 1 には、画面左側から順に、店舗順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 7 2 1 a と、店舗の配設されている地域 ID（都道府県名）を表示する地域表示部 7 2 1 b と、店舗 ID を表示する ID 表示部 7 2 1 c と、店舗の累計ポイントを表示するポイント表示部 7 2 1 d とが表示されている。例えば、店舗順位が 2 位の店舗 ID は「ABC ゲームセンター」であって、地域 ID は兵庫（県）であって、店舗の累計ポイントが「1 2 1 3 1 0 0 P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 0 1 に表示された情報によって、店舗順位毎の店舗 ID、地域 ID 及び累計ポイント等を確認することができる。

【0 2 7 7】

図 3 0 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 7 で表示される今月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。今月分店舗順位ランキング画面 7 3 0 には、画面略中央部に、今月分店舗順位ランキングを表示するランキング表示部 7 3 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライ

アント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 732 とが表示されている。

【0278】

ランキング表示部 731 には、画面左側から順に、店舗順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 731a と、店舗の配設されている地域 ID (都道府県名) を表示する地域表示部 731b と、店舗 ID を表示する ID 表示部 731c と、前月の店舗名称 (総本部、本部、支部の別) を表示する店舗名称表示部 731d と、店舗の現時点までの累計ポイントを表示するポイント表示部 721e とが表示されている。例えば、店舗順位が 2 位の店舗 ID は「ABC ゲームセンター」であって、地域 ID は兵庫 (県) であって、前月の店舗名称は「本部」であり、店舗の現時点までの累計ポイントが「90000P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部 731 に表示された情報によって、店舗順位毎の店舗 ID、地域 ID、前月の店舗名称及び累計ポイント等を確認することができる。

【0279】

図 31 は、割り込み信号に応じて表示されるガイダンス表示画面の画面図の一例である。ガイダンス表示画面 740 には、画面略中央部に、割り込み信号を付与されてセンターサーバ装置 3 から送信されたガイダンス情報を表示するガイダンス表示部 741 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の (ここでは、8 台の) クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 742 とが表示されている。

【0280】

ガイダンス表示部 741 には、プレイヤー ID を表示するプレイヤー ID 表示部 741a と、プレイヤーの店舗内順位等を表示する順位表示部 741b とが表示されている。プレイヤー ID 表示部 741a には「たろう」と表示され、順位表示部 741b には、「店内 No. 1 雀士来店!」と表示されているため、このガイダンス表示画面 740 が表示されている店舗サーバ装置 2 の配設された店舗を所属店舗とし、店舗内順位が 1 位の「たろう」というプレイヤー ID のプレイヤーが、この店舗でプレイを始めたことが分かる。

【0281】

上述のように、第 1 の所定順位内 (ここでは、10 位以内) の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗内のクライアント端末装置 1A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置 1A' に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図 24 に示す対戦画面 660 のガイダンス表示部 665 のように表示されるため、クライアント端末装置 1A' でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0282】

従って、クライアント端末装置 1A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1A' でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0283】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内の他のクライアント端末装置 1A' でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。更に、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、図 21 に示す VIP 表示画面 630 が表示されるために、店舗内順位に対する関心が更に高められると共に射幸心が煽られ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0284】

更に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがクライアント端末装置 1A で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手のクライアント端末装置 1B が決定された際に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダ

ンスが図 23 に示す対戦相手表示画面 650 のガイダンス表示部 652 のように表示されるため、クライアント端末装置 1B でゲームを行っているプレイヤは、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

【0285】

従って、クライアント端末装置 1B でプレイしているプレイヤは、店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0286】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるクライアント端末装置 1B でプレイしているプレイヤに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0287】

特に、対戦相手となるクライアント端末装置 1B として、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤがプレイするクライアント端末装置 1A と同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置 1A' が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置 1B（ここでは、クライアント端末装置 1A'）でプレイしているプレイヤは、プレイしているクライアント端末装置 1A' が配設されている店舗の店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0288】

加えて、第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗内のクライアント端末装置 1A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置 2 に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図 31 に示すガイダンス表示画面 740 のガイダンス表示部 741 のように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0289】

従って、クライアント端末装置 1A が配設されている店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0290】

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0291】

更に、第 2 の所定順位内（ここでは 1 位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内のクライアント端末装置 1A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置 1A' に、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図 24 に示す対戦画面 660 のガイダンス表示部 665 のように表示されるため、クライアント端末装置 1A' でゲームを行っているプレイヤは、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0292】

従って、クライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' でプレイしているプレイヤは、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第 2 の所定順位内（例えば、1 位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、1 0 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0293】

また、地域内店舗順位が第 2 の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のクライアント端末装置 1 A' でプレイしているプレイヤに対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0294】

加えて、仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であり第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがクライアント端末装置 1 A で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手のクライアント端末装置 1 B が決定された際に、クライアント端末装置 1 B に、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスが図 2 3 に示す対戦相手表示画面 6 5 0 のガイダンス表示部 6 5 2 のように表示されるため、クライアント端末装置 1 B でゲームを行っているプレイヤは、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

【0295】

従って、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤは、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位（ここでは、1 位）を有する店舗（すなわち、本部）に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。


【0296】

また、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤに対して、自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0297】

特に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B として、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤがプレイするクライアント端末装置 1 A と同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置 1 A' が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B（ここでは、クライアント端末装置 1 A'）でプレイしているプレイヤは、プレイしているクライアント端末装置 1 A' が配設されている店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第 2 の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、1 0 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0298】



更に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内のクライアント端末装置1Aでゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置2に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図31に示すガイダンス表示画面740のガイダンス表示部741のように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0299】

従って、クライアント端末装置1Aが配設されている店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（ここでは、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0300】

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0301】

加えて、第3の所定順位内（ここでは、1位）の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、クライアント端末装置1Aでゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置1A'に、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図24に示す対戦画面660のガイダンス表示部665のように表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0302】

従って、クライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の他のクライアント端末装置1A'でプレイしているプレイヤーは、店舗順位が第3の所定順位内（ここでは、1位）である店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0303】

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0304】

更に、仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であり第1の所定順位内の

店舗内順位を有するプレイヤーがクライアント端末装置 1 A で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B が決定された際に、クライアント端末装置 1 B に、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスが図 23 に示す対戦相手表示画面 650 のガイダンス表示部 652 のように表示されるため、クライアント端末装置 1 B でゲームを行っているプレイヤーは、第 3 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手であることを確認することができる。

【0305】

従って、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤーは、第 3 の所定順位内（ここでは、1 位）の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）のプレイヤーと対戦することを知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0306】

また、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、ゲームを開始する際に、対戦相手となる対戦相手であるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤーに対して、自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第 3 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

【0307】

特に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B として、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーがプレイするクライアント端末装置 1 A と同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置 1 A' が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B（ここでは、クライアント端末装置 1 A'）でプレイしているプレイヤーは、店舗順位が第 3 の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0308】

加えて、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、クライアント端末装置 1 A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置 2 に、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図 31 に示すガイダンス表示画面 740 のガイダンス表示部 741 のように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

【0309】

従って、クライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、店舗順位が第 3 の所定順位内（例えば、1 位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0310】

また、店舗順位が第 3 の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第 3 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗

順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

【0311】

更に、所属店舗設定部 3 6 1 a によって、クライアント端末装置 1 A から図 1 8 に示す所属店舗設定画面 6 0 0 を介して店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報が受け付けられると、当該店舗識別情報がクライアント端末装置 1 A のプレイヤ識別情報に対応付けてプレイヤ情報記憶部 3 6 2 a に格納されるため、ゲームを開始するクライアント端末装置 1 A の配設されている店舗を仮想的に所属する店舗として設定（登録及び変更）することが可能となる。

【0312】

また、ゲームを開始するクライアント端末装置 1 A の配設されている店舗のみを、プレイヤが仮想的に所属する店舗（所属店舗という）として設定可能な構成としているため、プレイヤが自由に所属店舗を設定できる構成とした場合に発生する、所属店舗が単に成績を集計するグループの意味に希薄化される弊害が防止される。言い換えれば、プレイヤは、所望する店舗を所属店舗に設定するためには、所属店舗として設定したい店舗でゲームを開始する必要がある。

【0313】

加えて、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、ガイダンス情報に割り込み信号が付加されて送信されることにより、ゲームが開始されるクライアント端末装置 1 A の配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' に、ガイダンスが割り込み表示されるため、他のクライアント端末装置 1 A' でゲーム等が行われている場合でも、他のクライアント端末装置 1 A' のプレイヤはガイダンスを確認することが可能となる。従って、他のクライアント端末装置 1 A' にガイダンスが早いタイミングで表示されるため、ガイダンスを表示することによる効果が更に高められる。

【0314】

また、成績集計部 3 6 1 c によって、過去の所定期間内（ここでは、前月の 1 ヶ月間）の成績が集計されて店舗内順位が決定されるため、前記所定期間の長さを設定することによって店舗内順位を決定する頻度を調整することが可能になる。つまり、店舗内順位を頻繁に変更する場合には、前記所定期間を短く（例えば、1 週間と）設定し、店舗内順位を頻繁には変更しない場合には、前記所定期間を長く（例えば、1 年と）設定すればよい。なお、店舗内順位を頻繁に変更する程、直近の成績が反映された店舗内順位となる。前記所定期間の長さを適切に設定することによって、プレイヤの店舗内順位への関心が更に高められる。

【0315】

更に、ランキング送信部 3 6 1 g によって、店舗サーバ装置 2 に店舗毎に仮想的に所属するプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報（ランキング情報）が送信され、各店舗の店舗サーバ装置 2 にランキング表示されるため、プレイヤは自分の店舗内順位を容易に確認することが可能となり、プレイヤの店舗内順位への関心が更に高められる。

【0316】

本実施形態においては、支部を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤは、所属店舗でプレイする場合に限って、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。一方、本部（地域内店舗順位が 1 位の店舗）を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤは、地域内のどこの店舗でプレイする場合にも、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。更に、総本部（全国で店舗順位が 1 位の店舗）を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤは、全国のどこの店舗でプレイする場合にも、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。つまり、所属店舗が支部から本部、総本部へと店舗順位が上がるにつれて射幸心がより煽られる（満足感、自尊心等がより満たされる）ため、店舗順位及び地域内店舗順位への関心が高められる。

【0317】

なお、本発明は以下の態様をとることができる。

【0318】

(A) 本実施態様においては、ゲームが麻雀ゲームである場合について説明したが、その他の対戦ゲームである形態でもよい。例えば、サッカーを模擬したサッカーゲームである形態でもよいし、囲碁を模擬した囲碁ゲームである形態でもよい。また、ロールプレイングゲーム等の他の種類のゲームである形態でもよい。

【0319】

(B) 本実施態様においては、地域が都道府県である場合について説明したが、市町村等のより狭い地域である形態でもよいし、関東、関西、中部等からなる地区等のより広い地域である形態でもよい。

【0320】

(C) 本実施態様においては、ゲームが日本国内で行われる場合について説明したが、全世界で行われる形態でもよい。この場合には、店舗順位は全世界での店舗順位となり、地域は国単位（または、アジア、ヨーロッパ等の地域）と設定することが好ましい。

【0321】

(D) 本実施態様においては、成績集計部 361c が全国での店舗順位及び地域での地域内店舗順位を求める場合について説明したが、複数の階層からなる地域内順位を求める形態でもよい。例えば、第1地域区分が関東、関西、中部等からなる地区であり、第2地域区分が都道府県であり、第3地域区分が市町村である形態でもよい。この場合には、更に地域内店舗順位に対する関心が高められる。

【0322】

(E) 本実施態様においては、ガイダンス送信部 361f が店舗内の他のクライアント端末装置 1A'、対戦相手のクライアント端末装置 1B 及び店舗サーバ装置 2 に対してガイダンス情報を送信する場合について説明したが、クライアント端末装置 1A'、対戦相手のクライアント端末装置 1B 及び店舗サーバ装置 2 の少なくとも 1 の装置に対して送信する形態でもよい。

【0323】

(F) 本実施態様においては、ガイダンス送信部 361f が総本部ガイダンス情報、本部ガイダンス情報及び支部ガイダンス情報を送信する場合について説明したが、総本部ガイダンス情報、本部ガイダンス情報及び支部ガイダンス情報の少なくとも 1 の情報を送信する形態でもよい。

【図面の簡単な説明】

【0324】

【図1】 本発明に係るゲーム進行管理装置が適用されるゲームシステムの構成図である。

【図2】 クライアント端末装置の一実施形態の外観を示す斜視図である。

【図3】 クライアント端末装置の一実施形態を示すハードウェア構成図である。

【図4】 クライアント端末装置の制御部の機能構成図の一例である。

【図5】 店舗サーバ装置の一実施形態の外観を示す斜視図である。

【図6】 店舗サーバ装置の一実施形態を示すハードウェア構成図である。

【図7】 店舗サーバ装置の制御部の機能構成図の一例である。

【図8】 センターサーバ装置の一実施形態を示すハードウェア構成図である。

【図9】 センターサーバ装置の制御部の機能構成図の一例である。

【図10】 センターサーバ装置の動作の概要を表すフローチャートの一例である。

【図11】 図10に示すフローチャートのステップS101で行われる成績集計処理の詳細フローチャートの一例である。

【図12】 図10に示すフローチャートのステップS111で行われる店舗順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。

【図13】 図10に示すフローチャートのステップS113で行われる地域内店舗順位

位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。

【図14】図10に示すフローチャートのステップS115で行われる店舗内順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。

【図15】クライアント端末装置の動作を表すフローチャートの一例である。

【図16】クライアント端末装置の動作を表すフローチャートの一例である。

【図17】クライアント端末装置において割り込み信号によって発生するガイダンス表示処理のフローチャートの一例である。

【図18】図15に示すフローチャートのステップS611及びステップS615で表示される所属店舗設定画面の画面図の一例である。

【図19】図16に示すフローチャートのステップS623で表示される所属店舗成績表示画面の画面図の一例である。

【図20】図16に示すフローチャートのステップS623で表示される店舗内成績表示画面の画面図の一例である。

【図21】図16に示すフローチャートのステップS629で表示されるVIP表示画面の画面図の一例である。

【図22】図16に示すフローチャートのステップS631で表示される参加受付画面の画面図の一例である。

【図23】図16に示すフローチャートのステップS637で表示される対戦相手表示画面の画面図の一例である。

【図24】図16に示すフローチャートのステップS639で表示される対戦画面の画面図の一例である。

【図25】図16に示すフローチャートのステップS647で表示される対戦結果表示画面の画面図の一例である。

【図26】店舗サーバ装置の動作を表すフローチャートの一例である。

【図27】図26に示すフローチャートのステップS807で表示される前月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。

【図28】図26に示すフローチャートのステップS809で表示される今月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。

【図29】図26に示すフローチャートのステップS815で表示される前月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。

【図30】図26に示すフローチャートのステップS817で表示される今月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。

【図31】割り込み信号に応じて表示されるガイダンス表示画面の画面図の一例である。

【符号の説明】

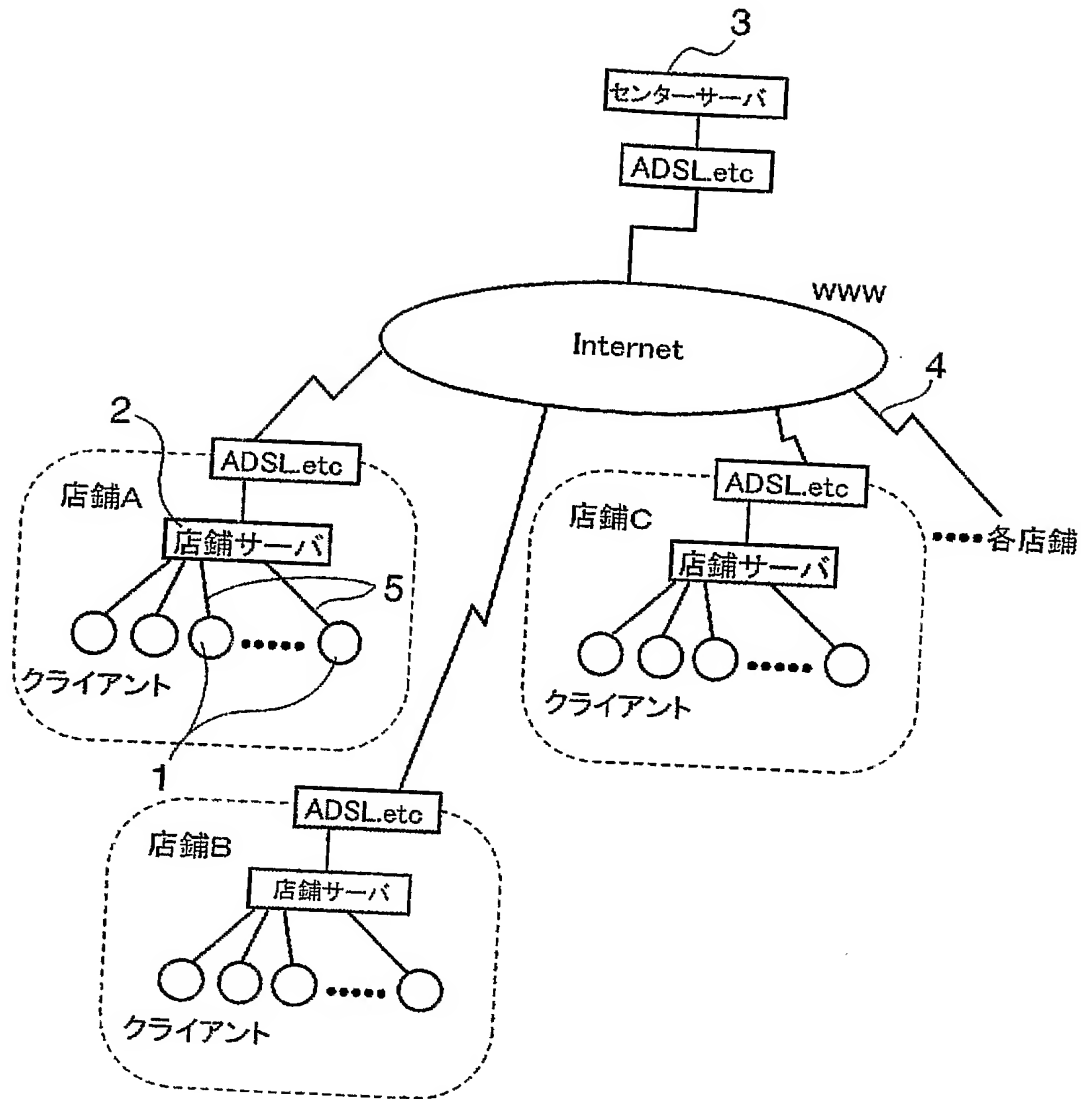
【0325】

- 1 クライアント端末装置（ゲーム端末装置）
- 16 制御部
- 161 CPU
- 161a ゲーム進行制御部
- 2 店舗サーバ装置
- 3 センターサーバ装置
- 36 制御部
- 361 CPU
- 361a 所属店舗設定部（所属店舗設定手段）
- 361b ゲーム実行評価部（ゲーム実行評価手段）
- 361c 成績集計部（成績集計手段）
- 361d 店舗判定部（店舗判定手段）
- 361e 制約条件判定部（制約条件判定手段）
- 361f ガイダンス送信部（ガイダンス送信手段）

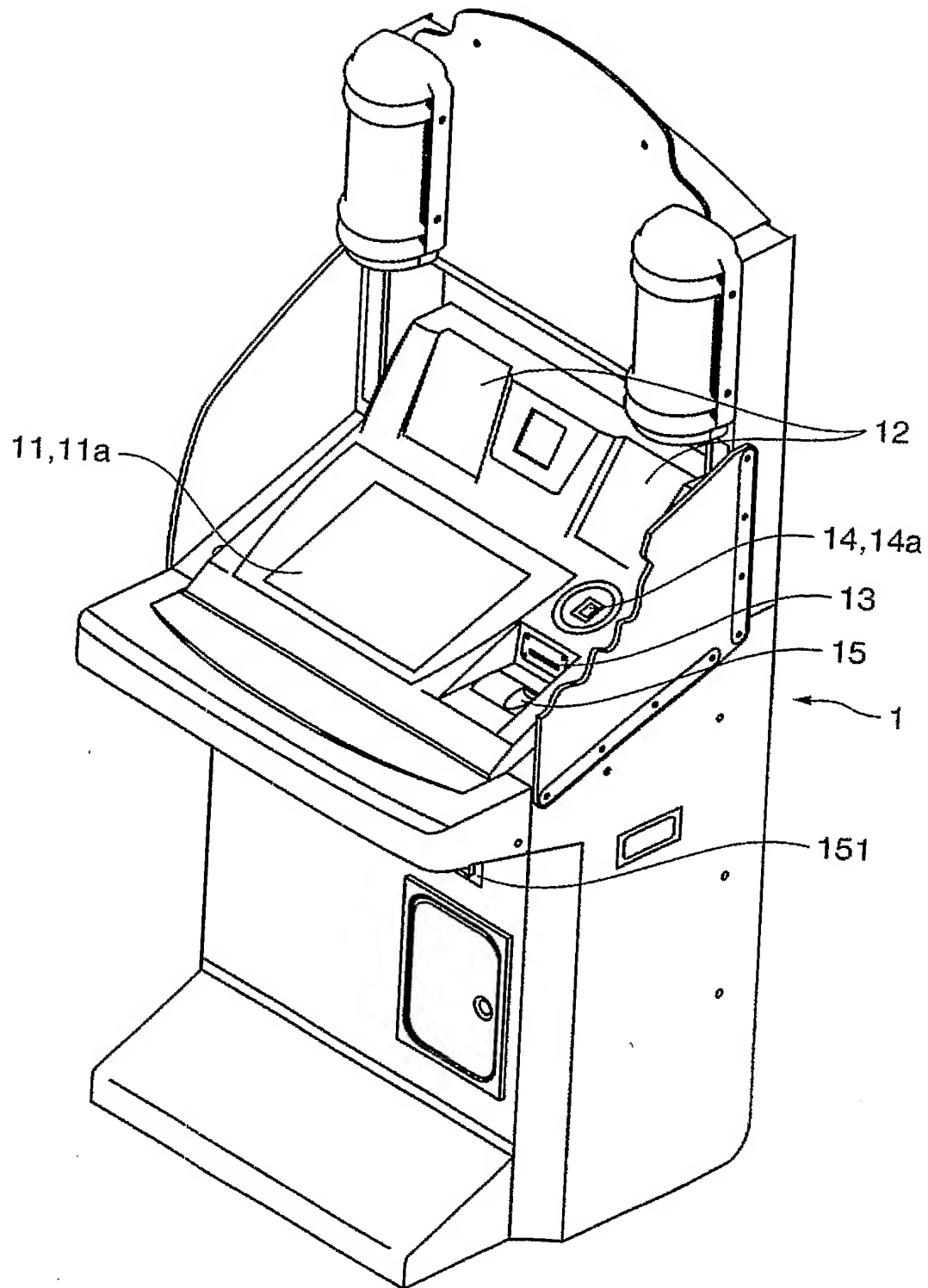
- 3 6 1 g ランキング送信部 (ランキング送信手段)
- 3 6 2 R A M
- 3 6 2 a プレイヤ情報記憶部 (プレイヤ情報記憶手段)
- 3 6 2 b 端末記憶部 (端末記憶手段)
- 3 6 2 c 店舗情報記憶部 (店舗情報記憶手段)

【書類名】 図面

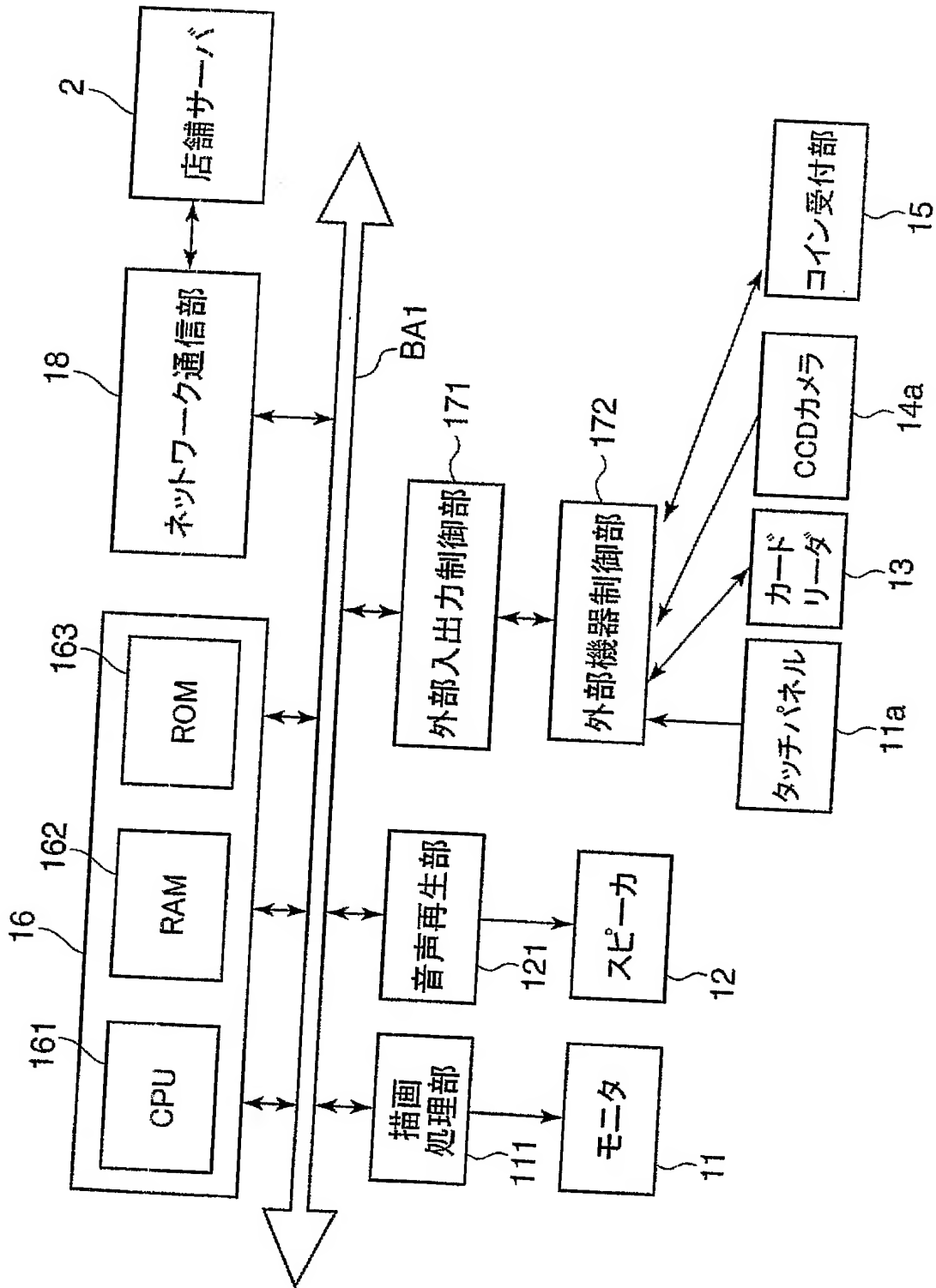
【図 1】



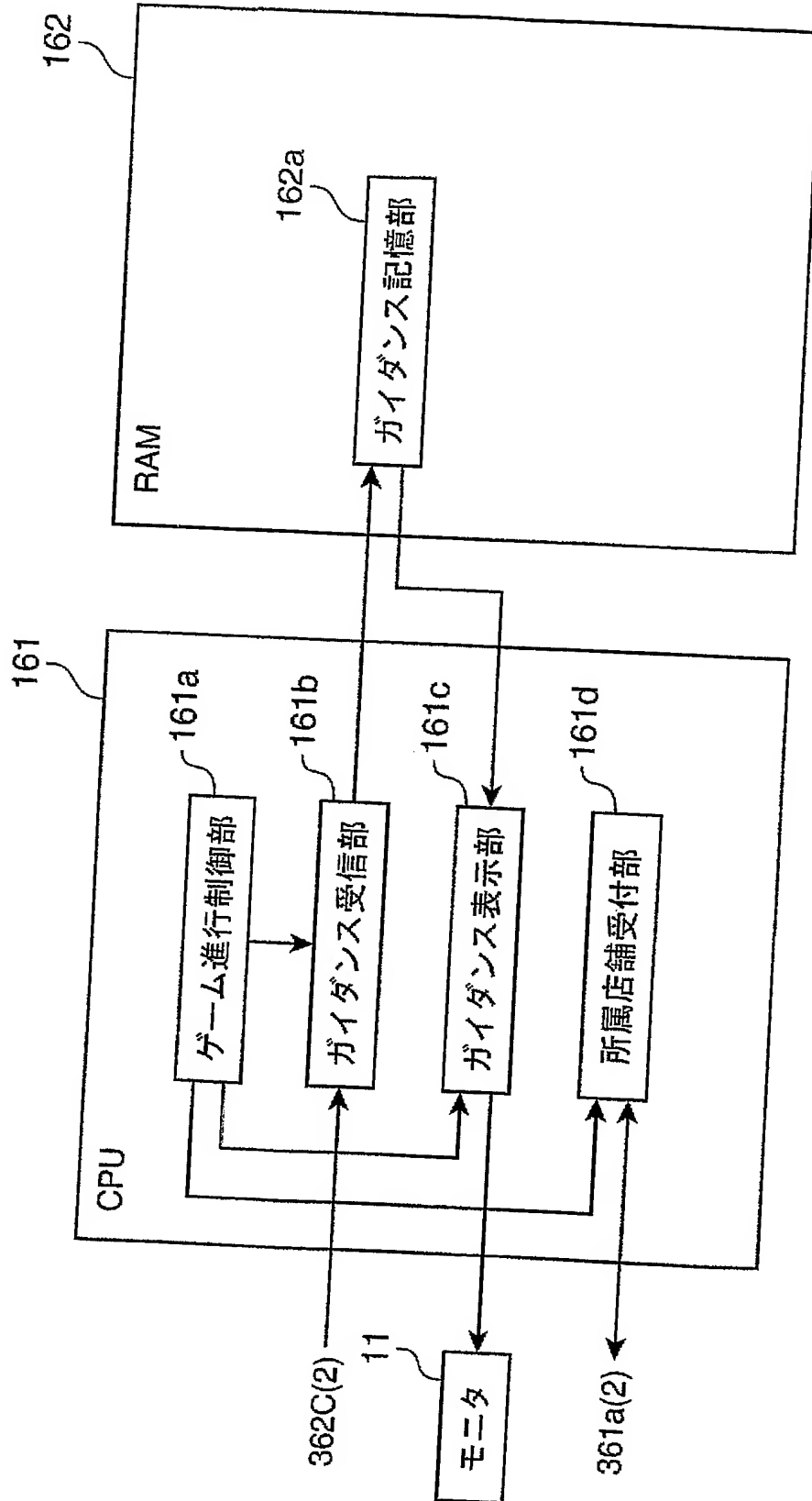
【図 2】



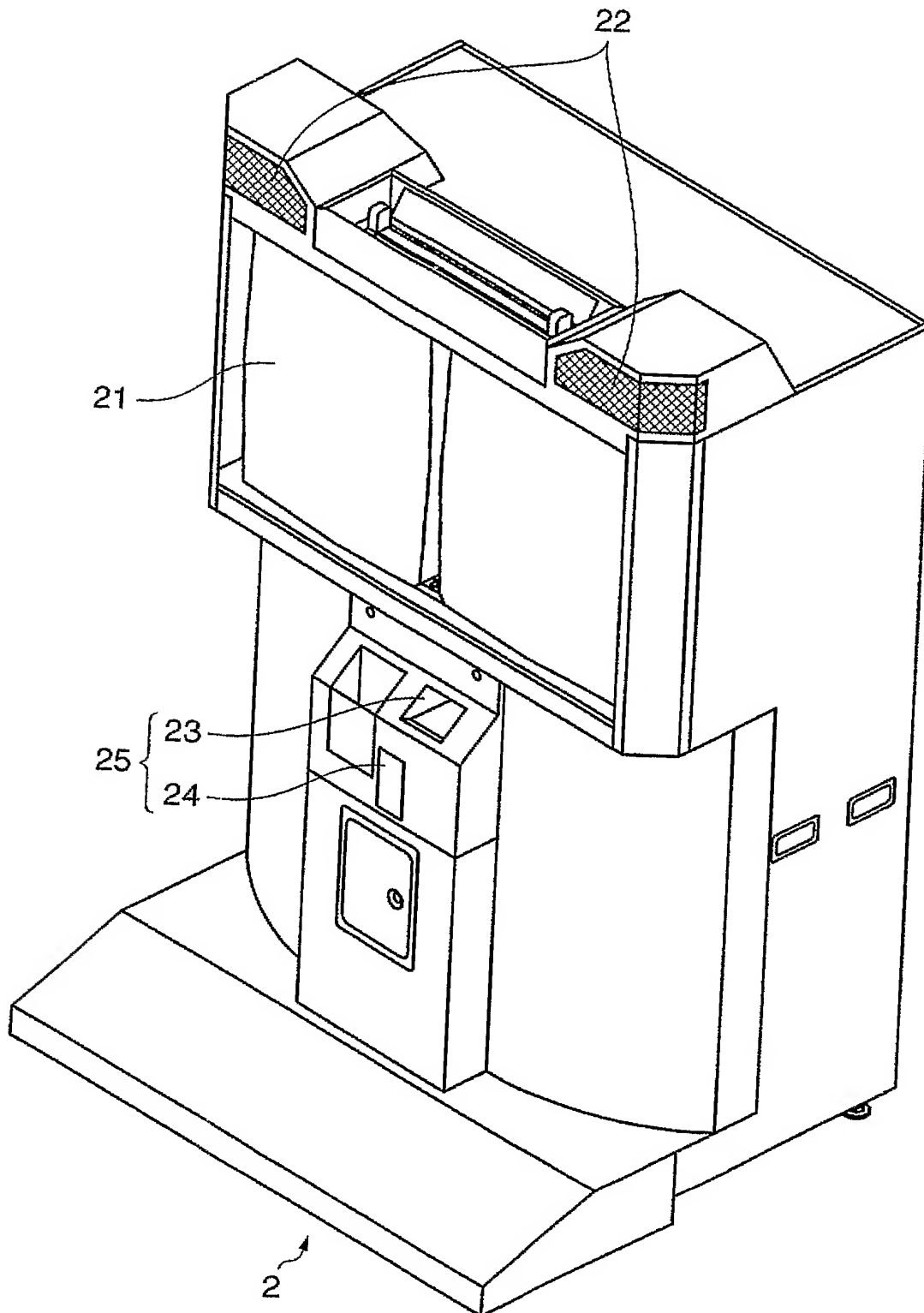
【図 3】



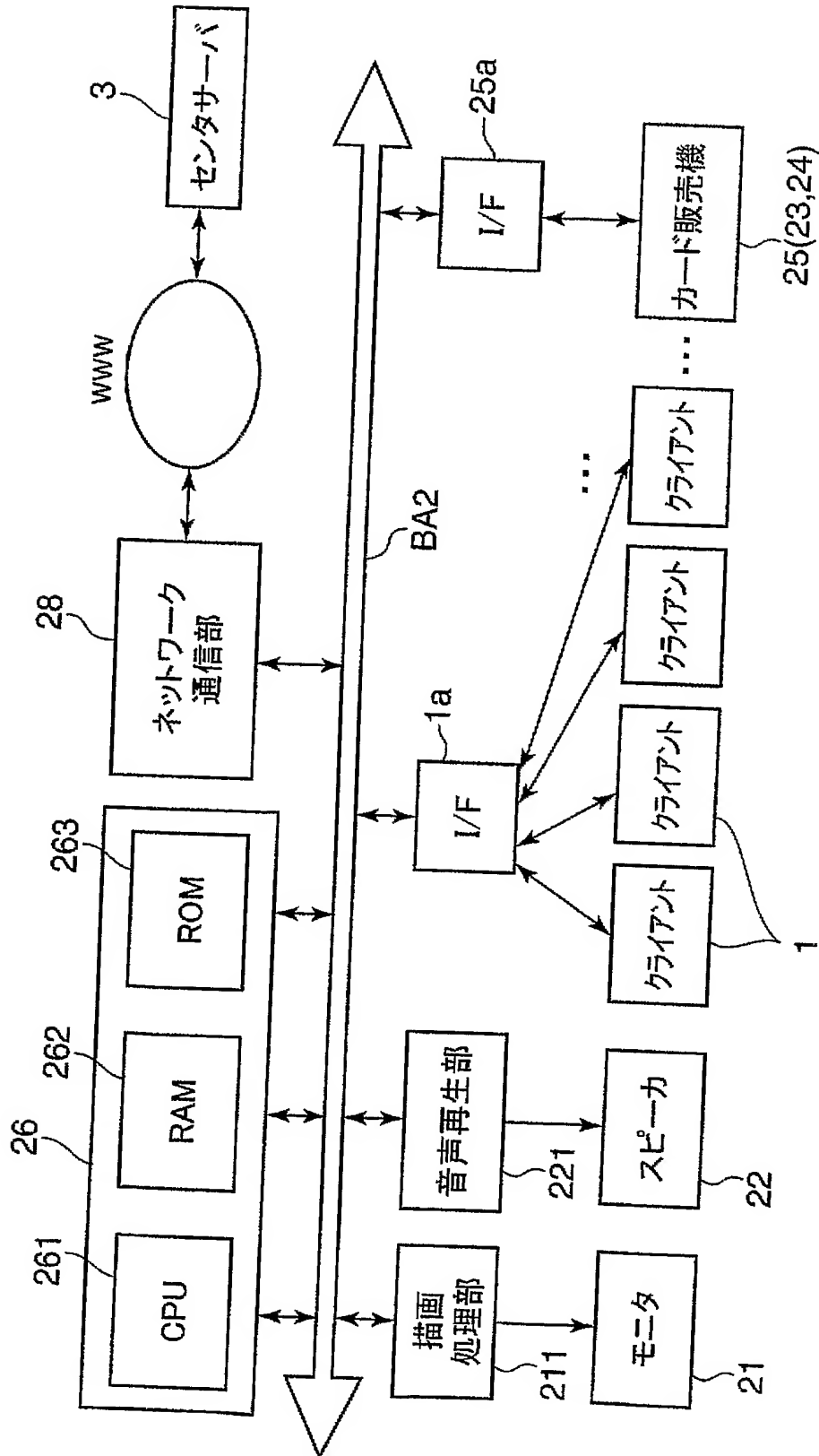
【図 4】



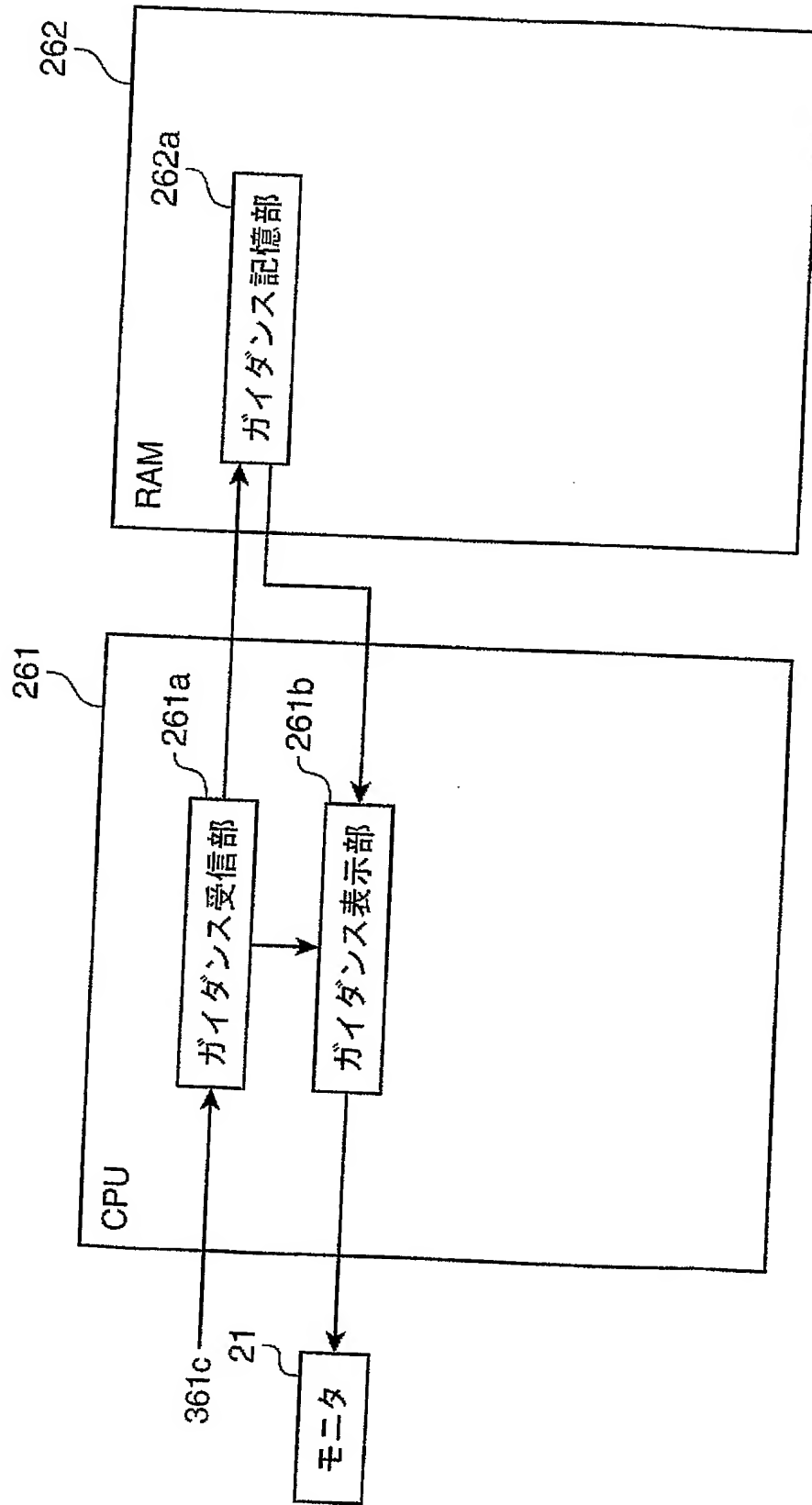
【図 5】



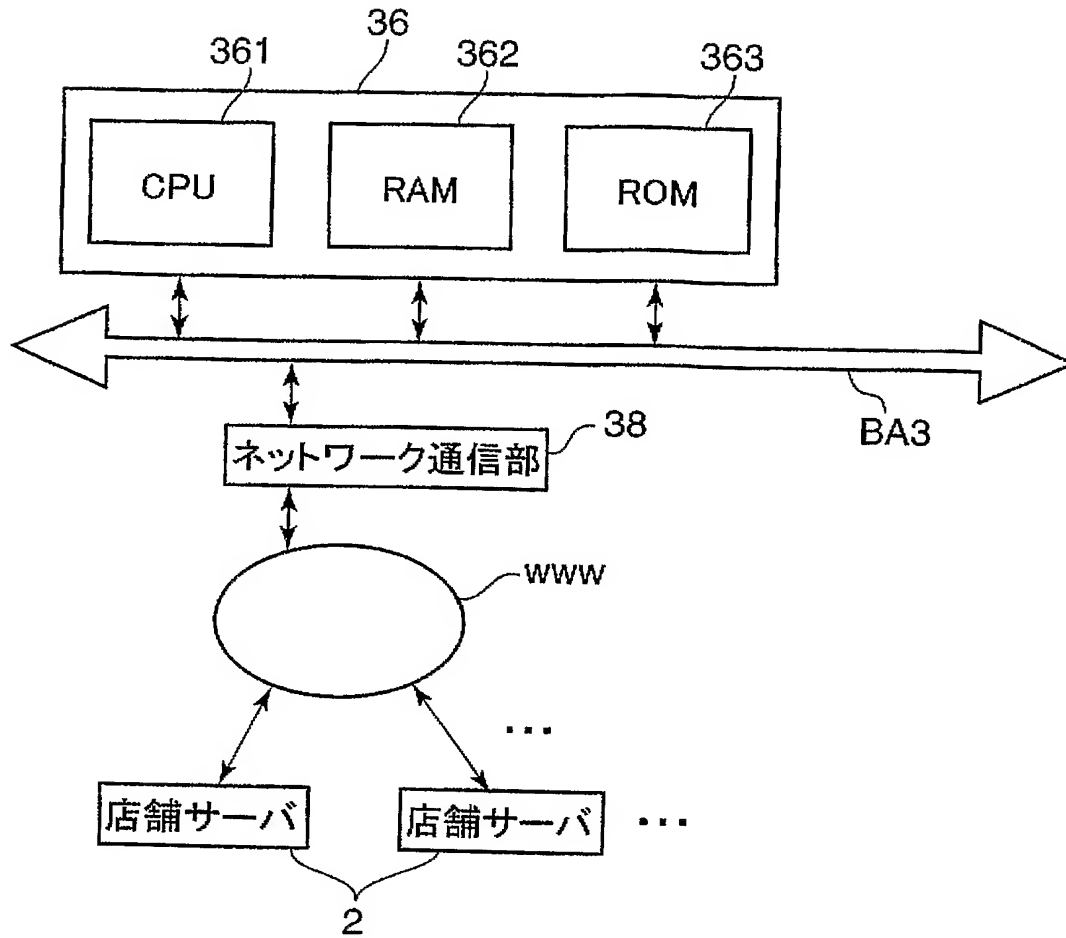
【図 6】



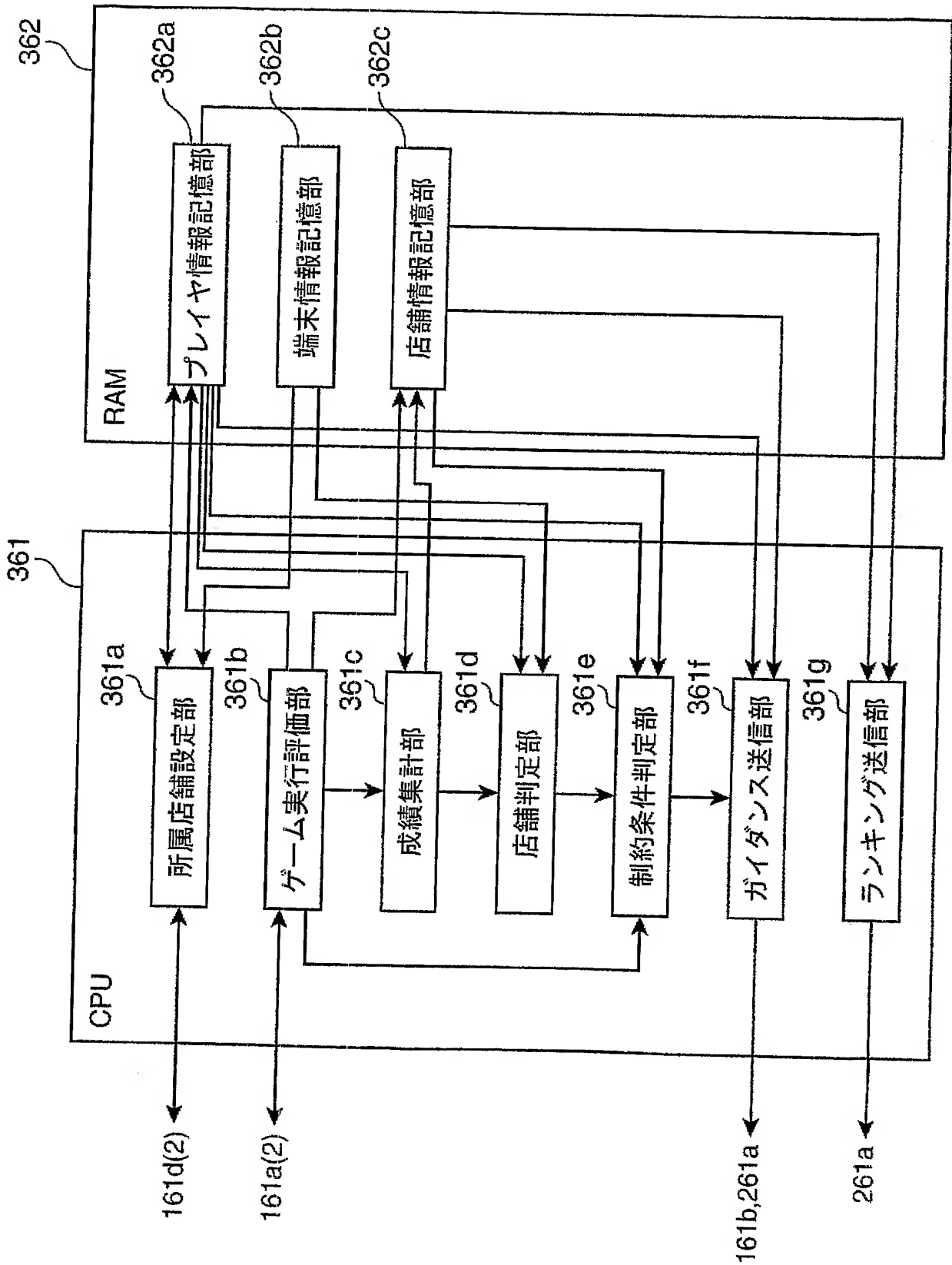
【図 7】



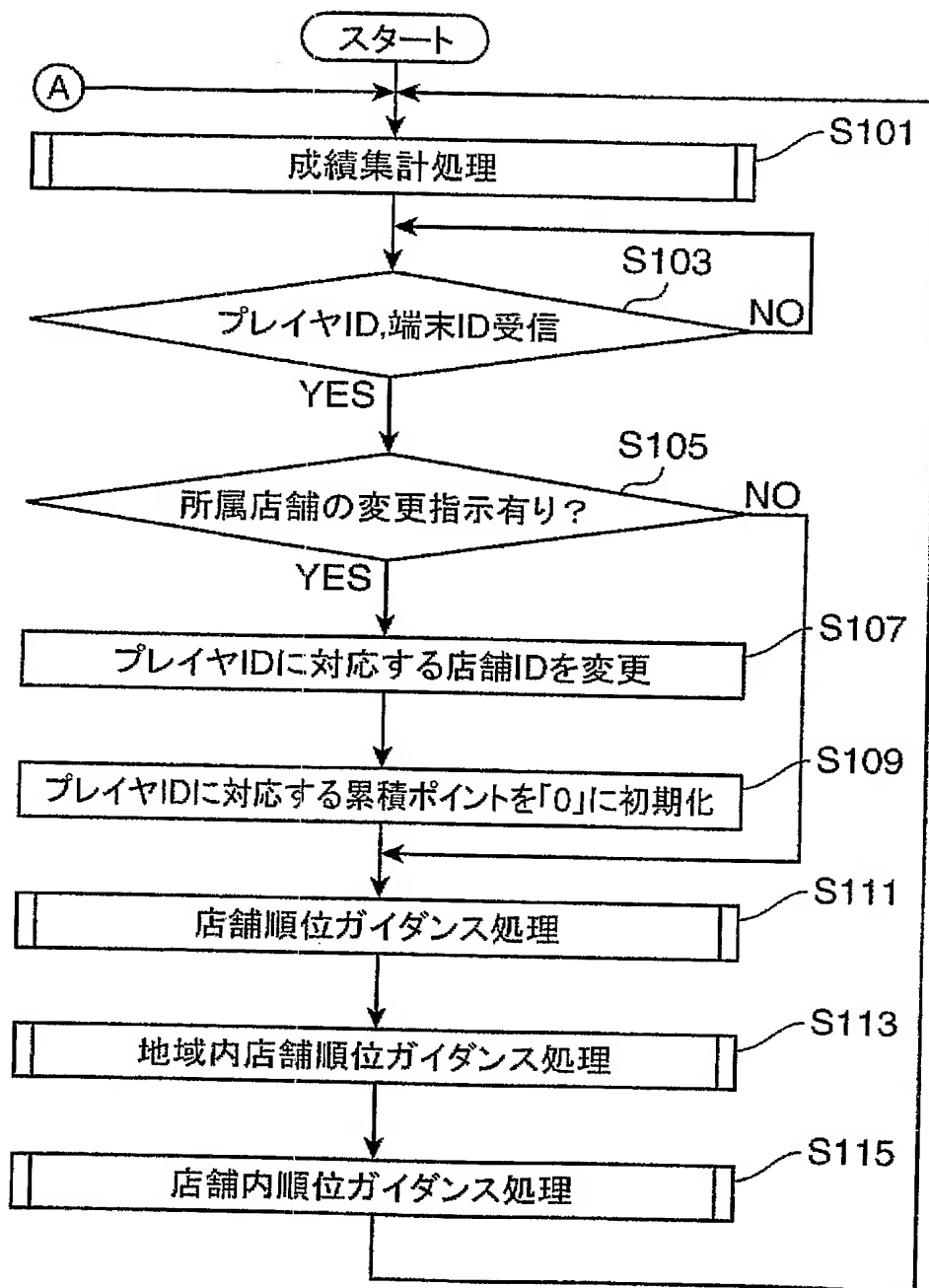
【図 8】



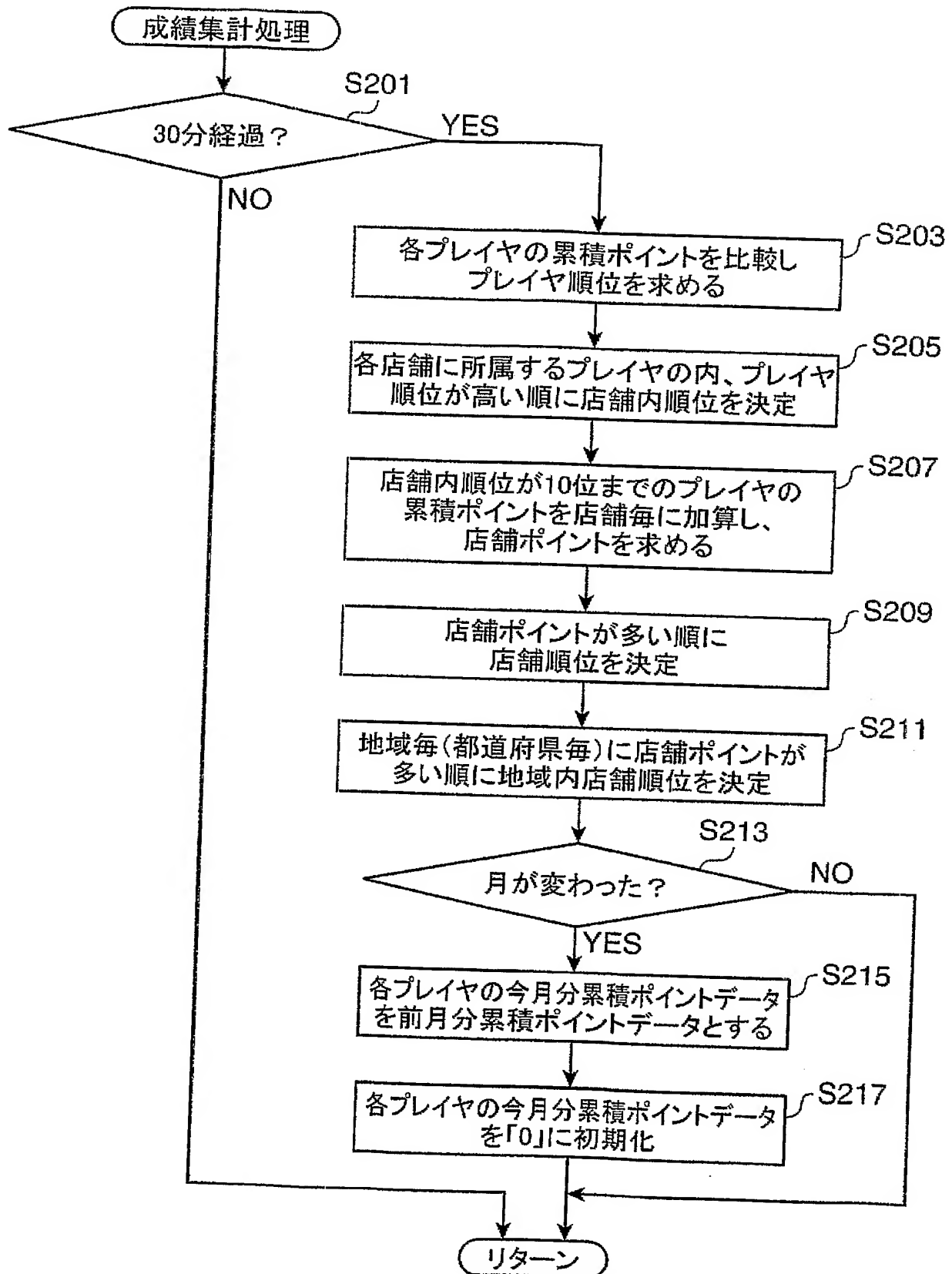
【図 9】



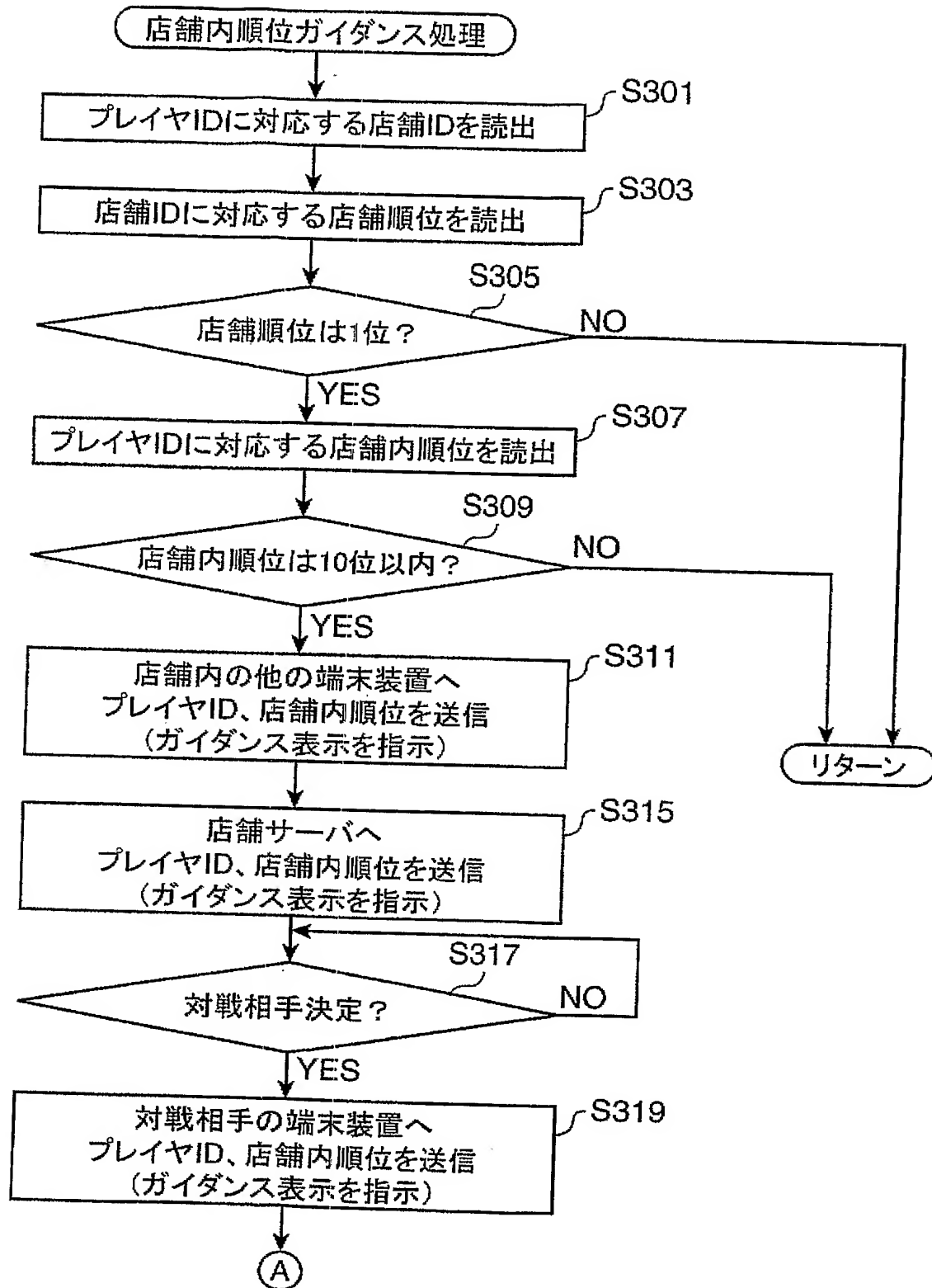
【図10】



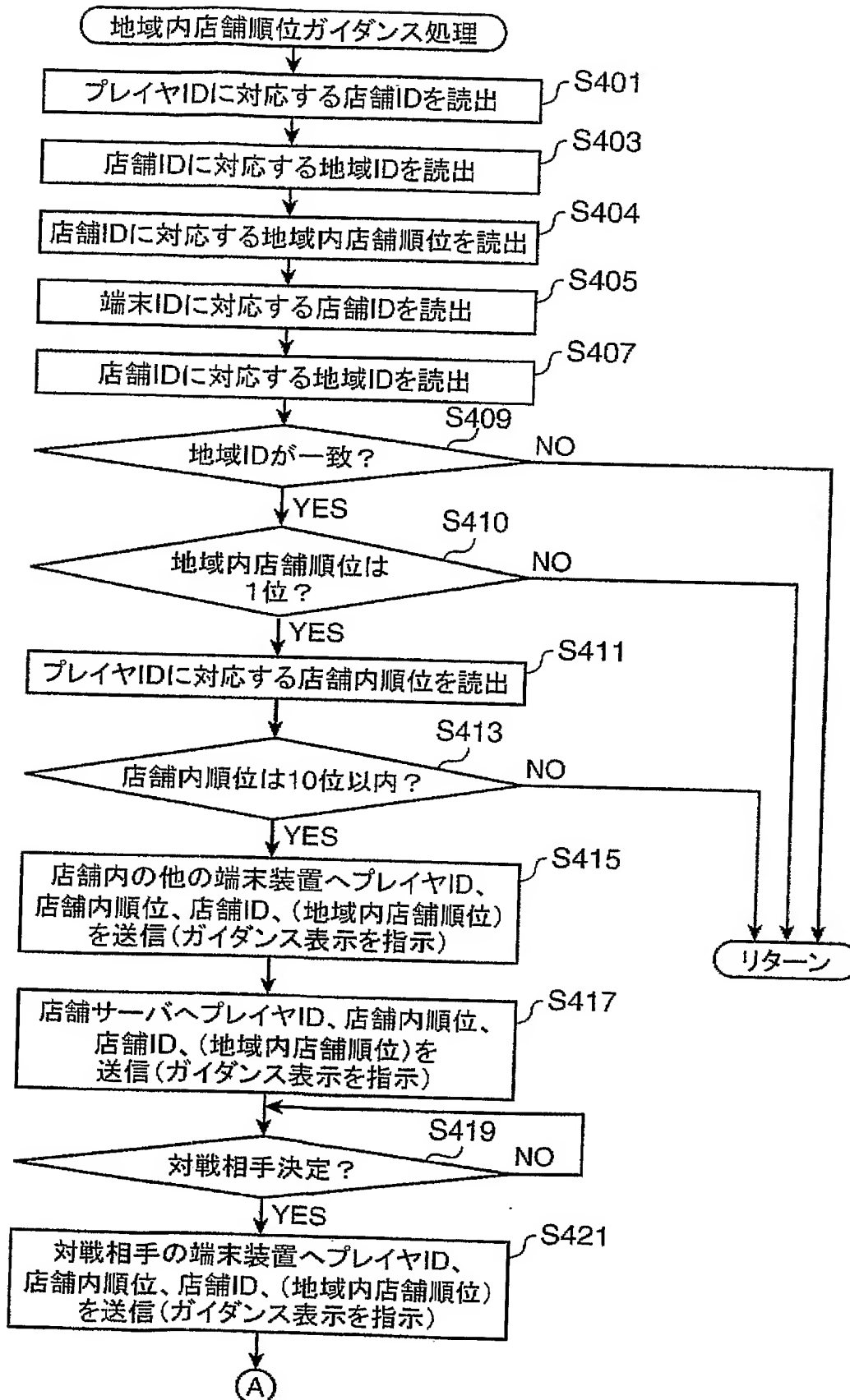
【図 11】



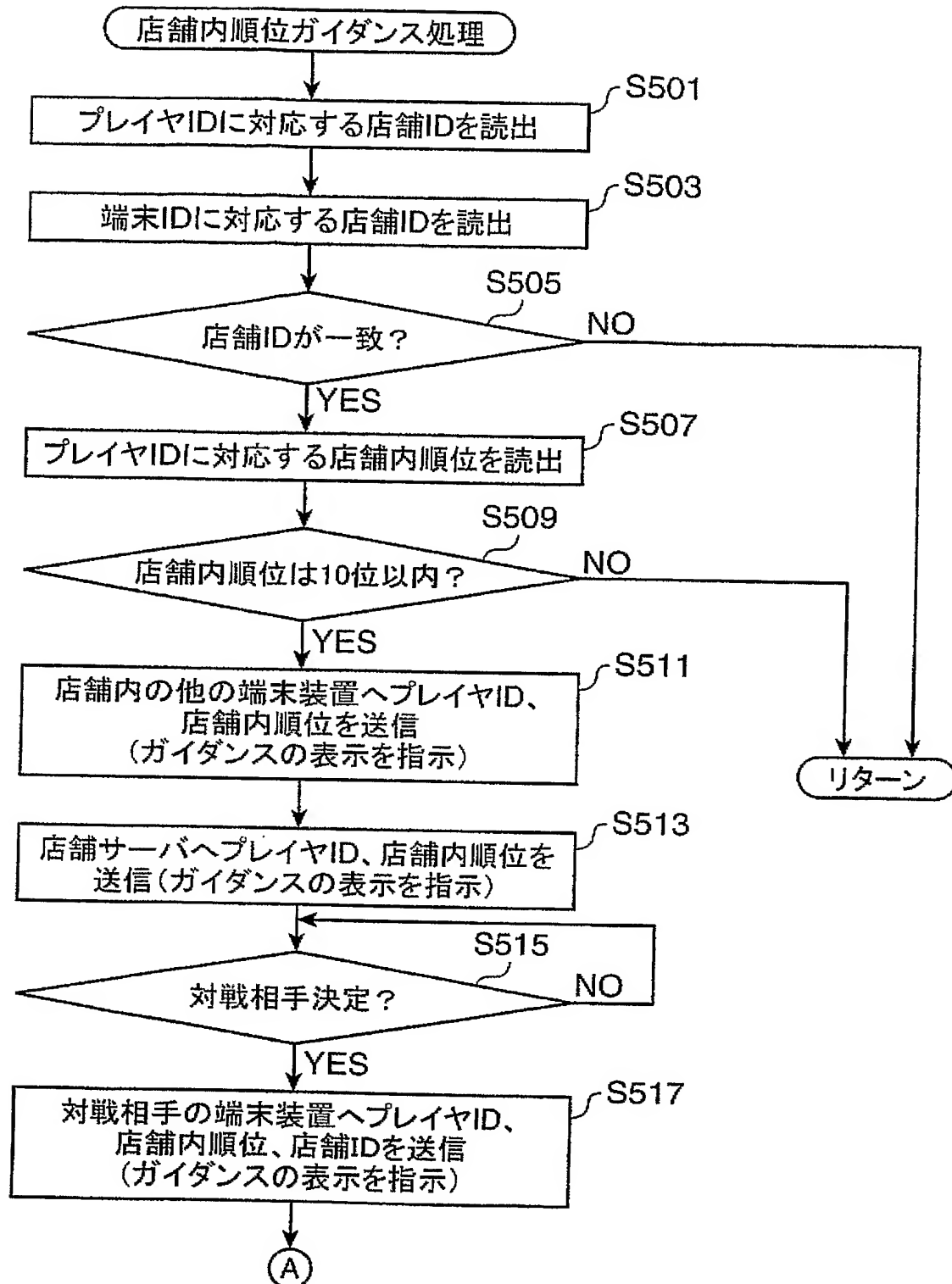
【図12】



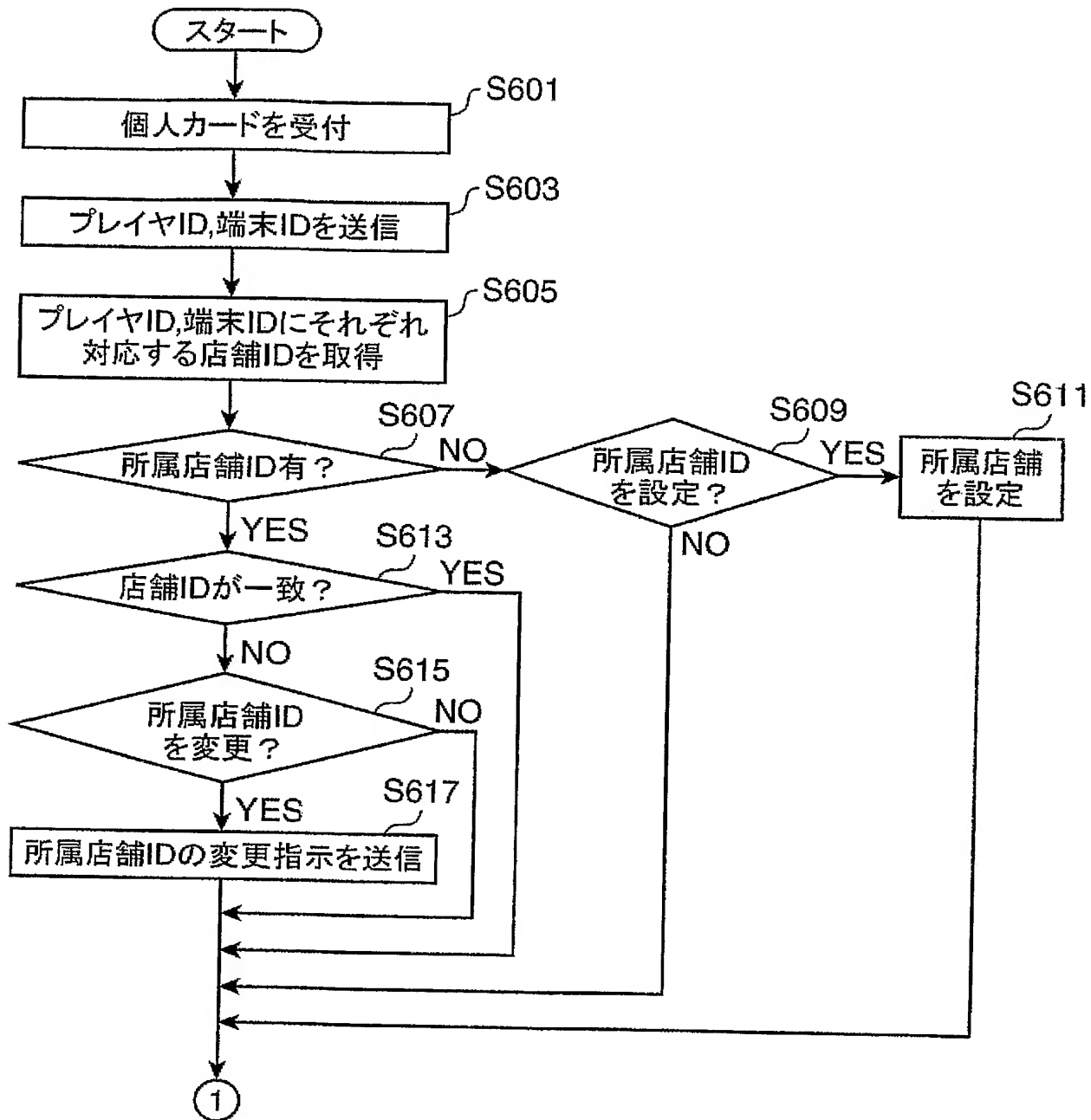
【図13】



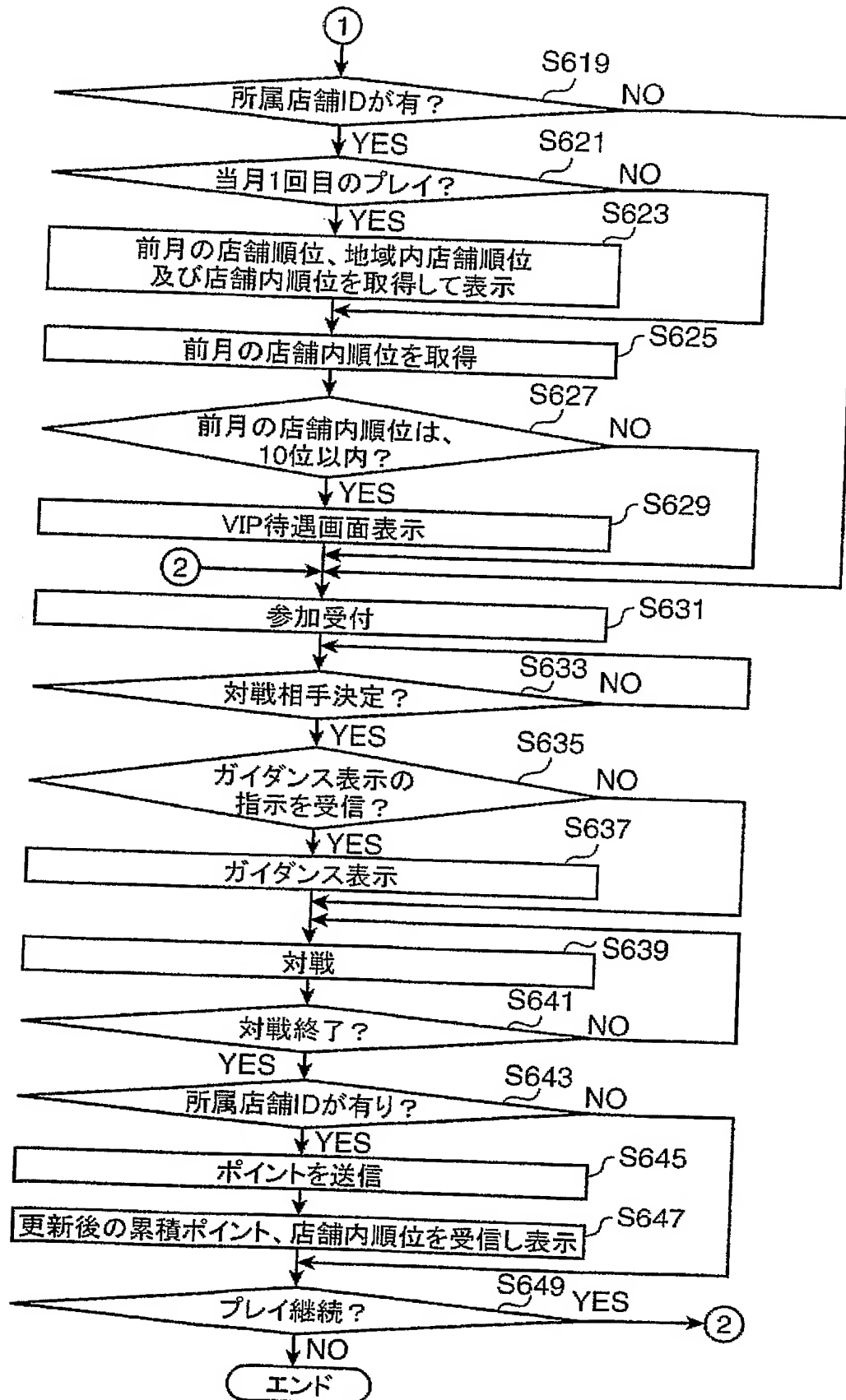
【図 14】



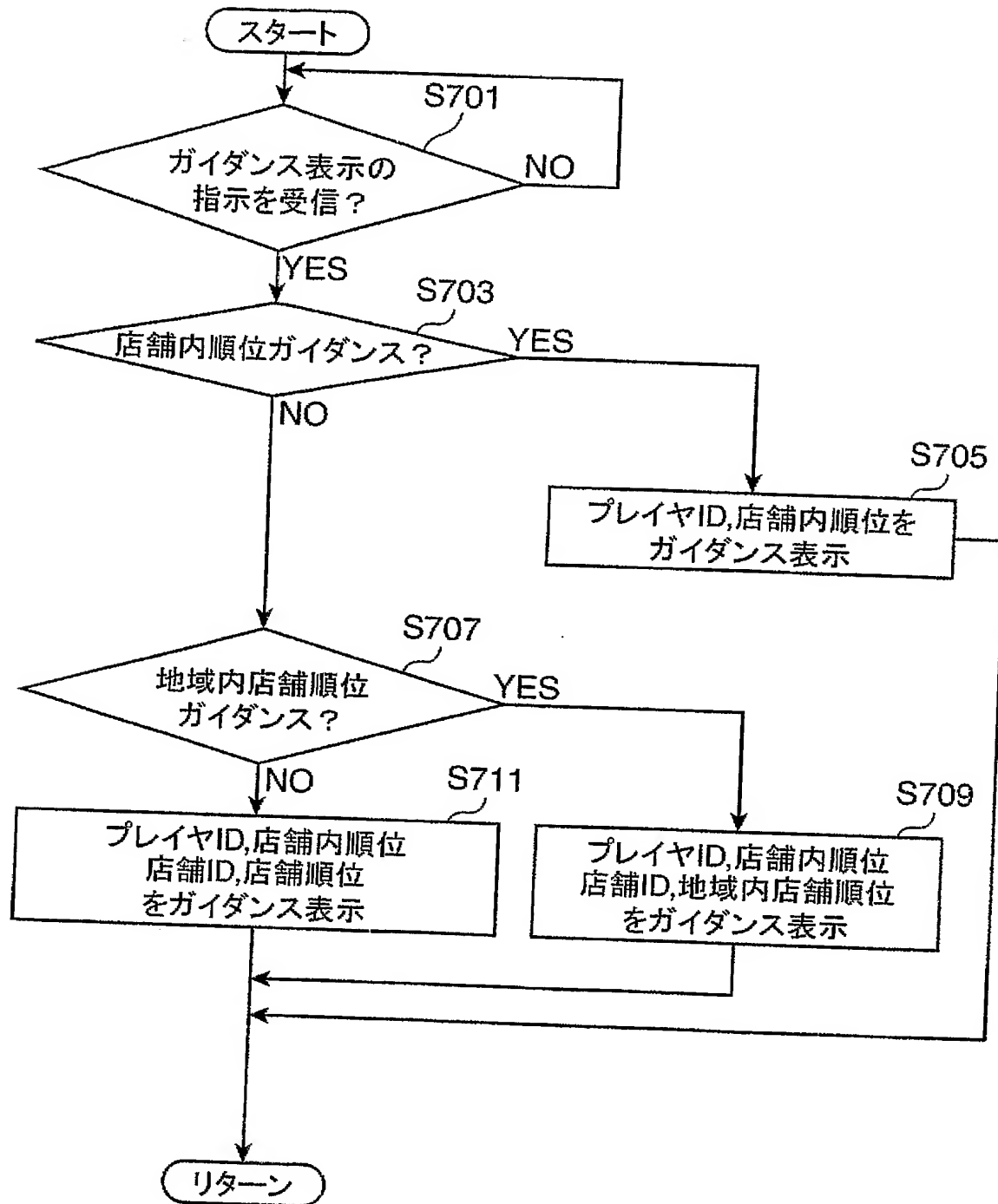
【図15】



【図 16】



【図17】



【図18】

店舗登録

■クラブポイントシステムについて

店舗に登録してポイントの集計を一ヶ月ごとに行い、店舗内の個人ランキングと、店舗内の上位10名の合計ポイントで、地域内の店舗ランキングをきめるものです。

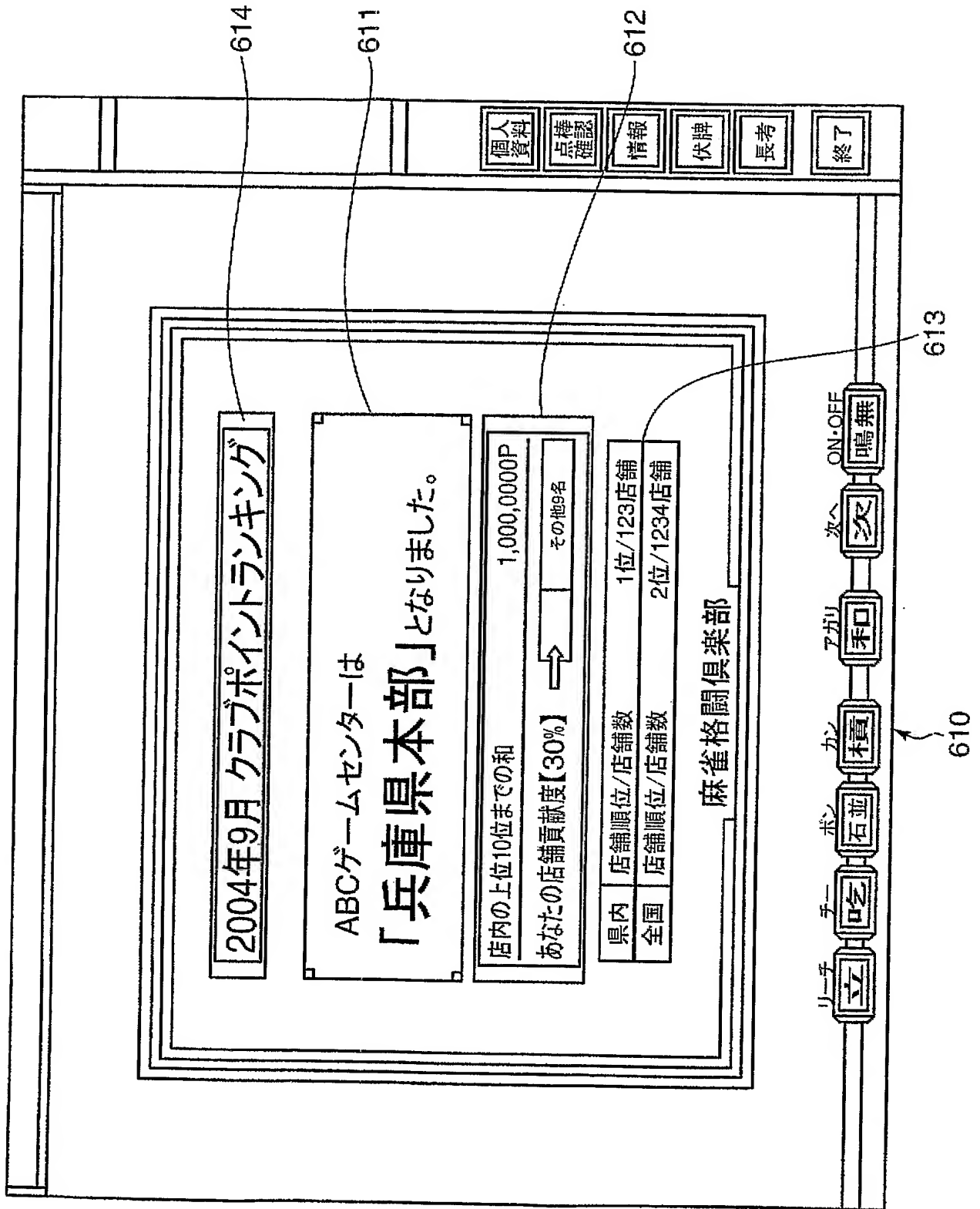
※登録した店舗は、いつでも変更することができます。

ここは
兵庫県本部
ABCゲームセンターです。

この店舗に登録しますか?

600 603 604 601 602

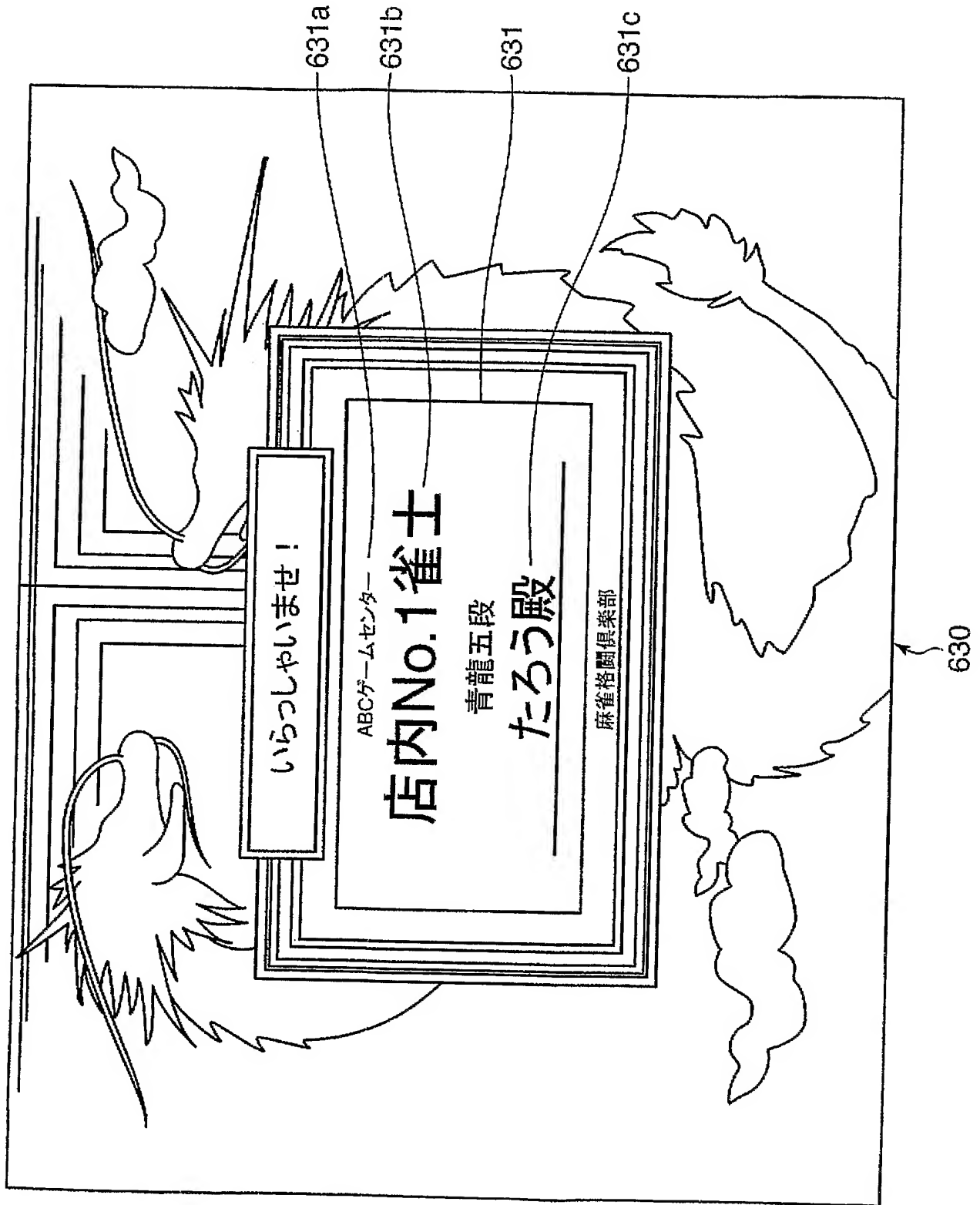
【図 19】



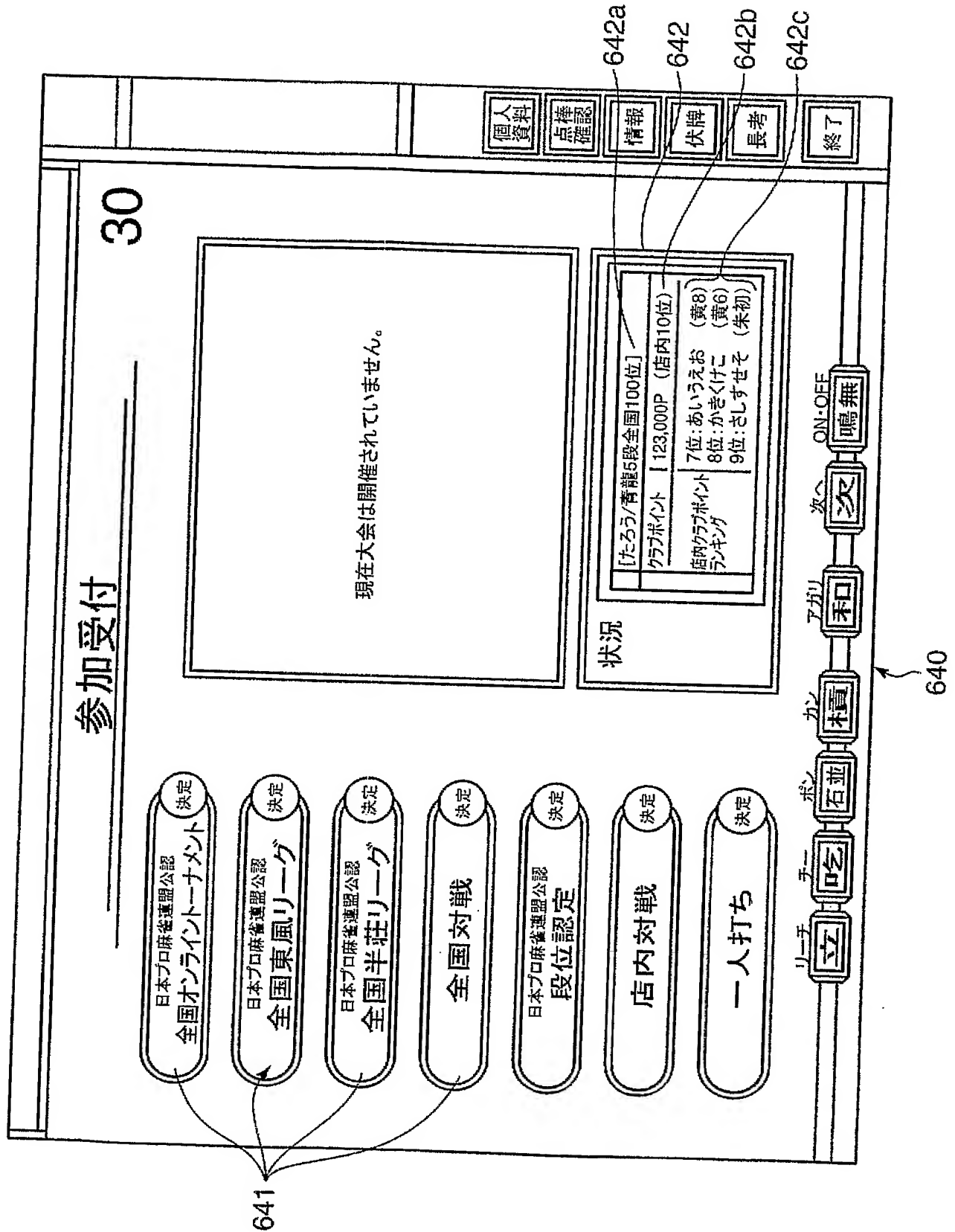
【図 20】



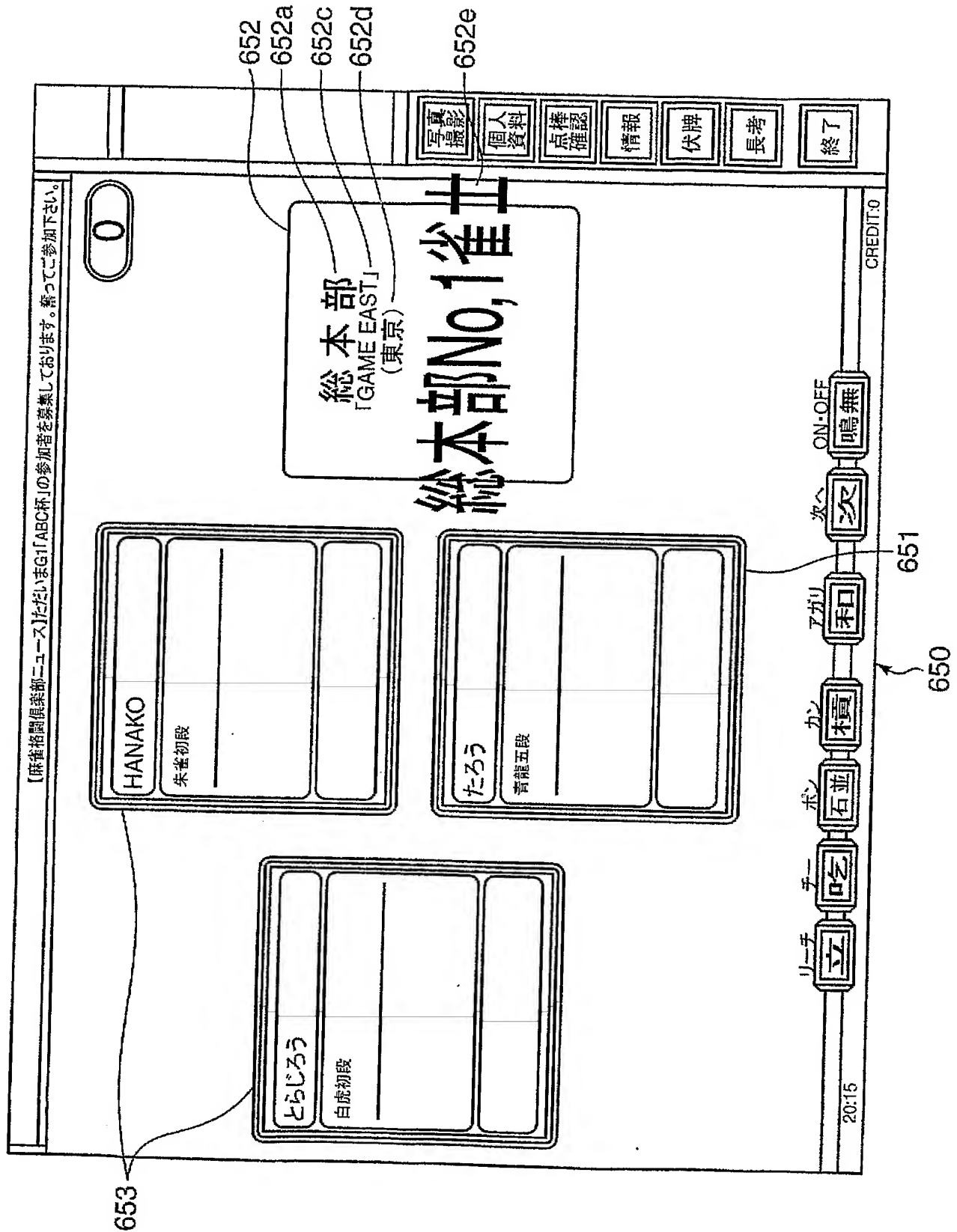
【図 21】



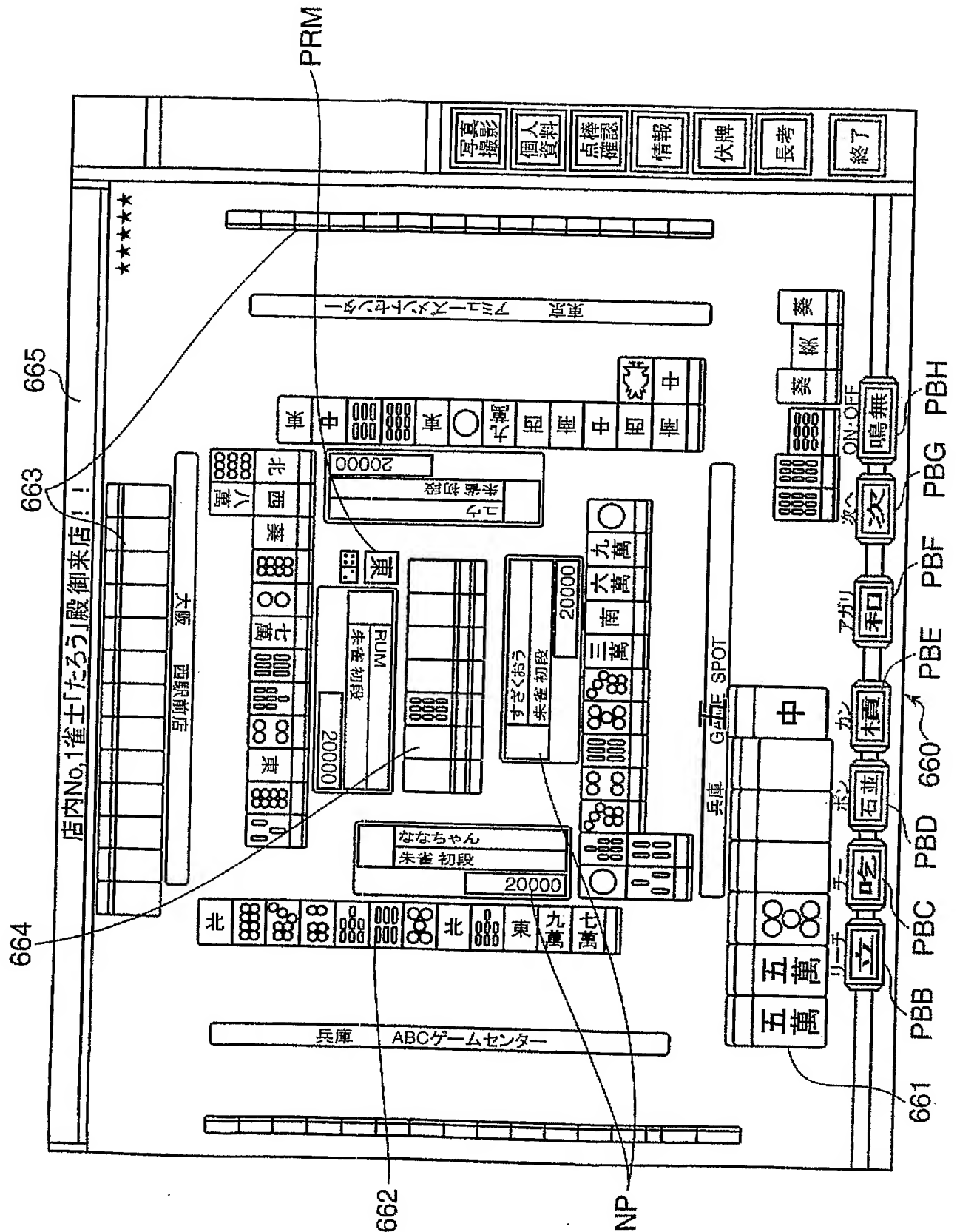
【図 22】



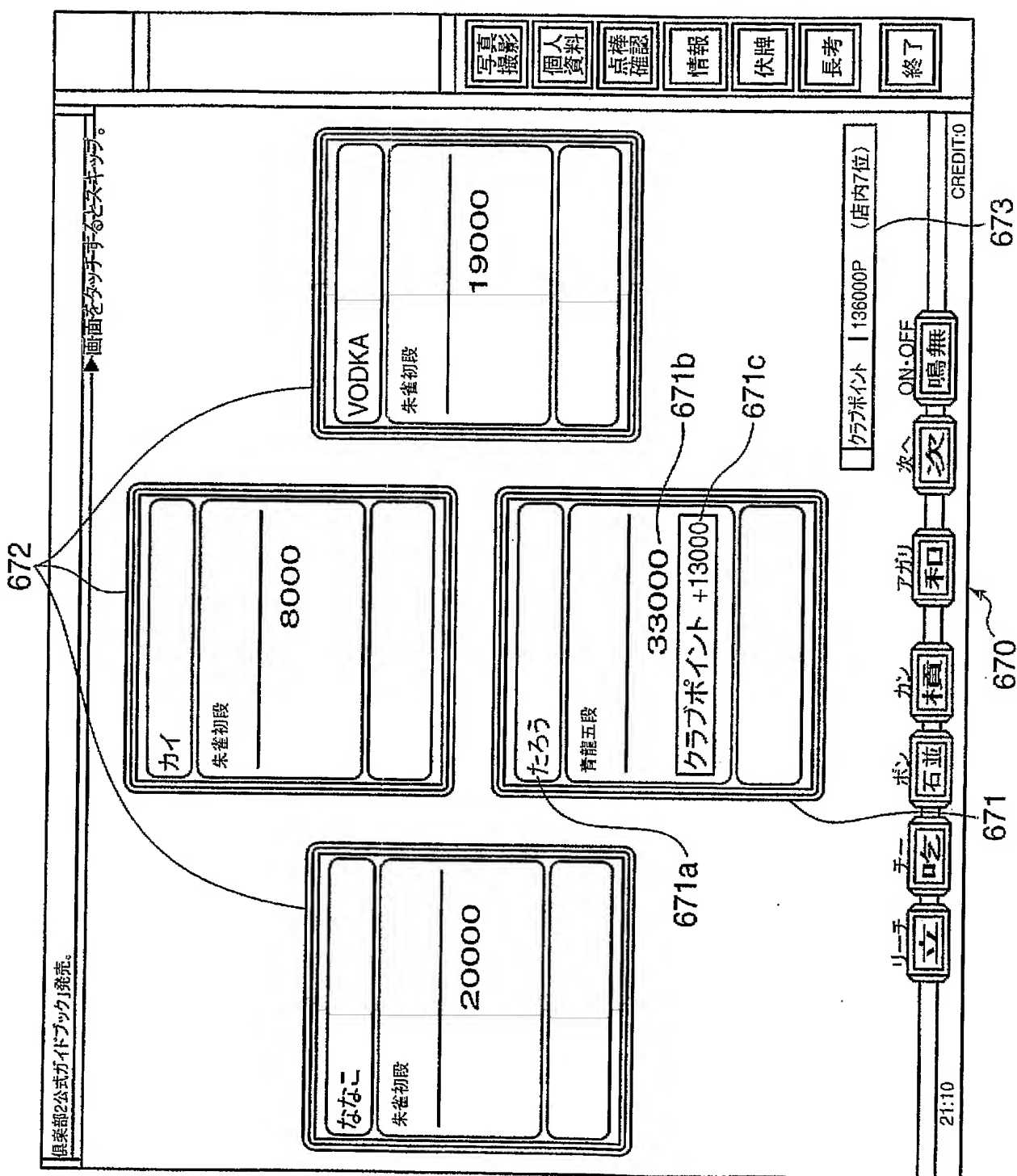
【図 23】



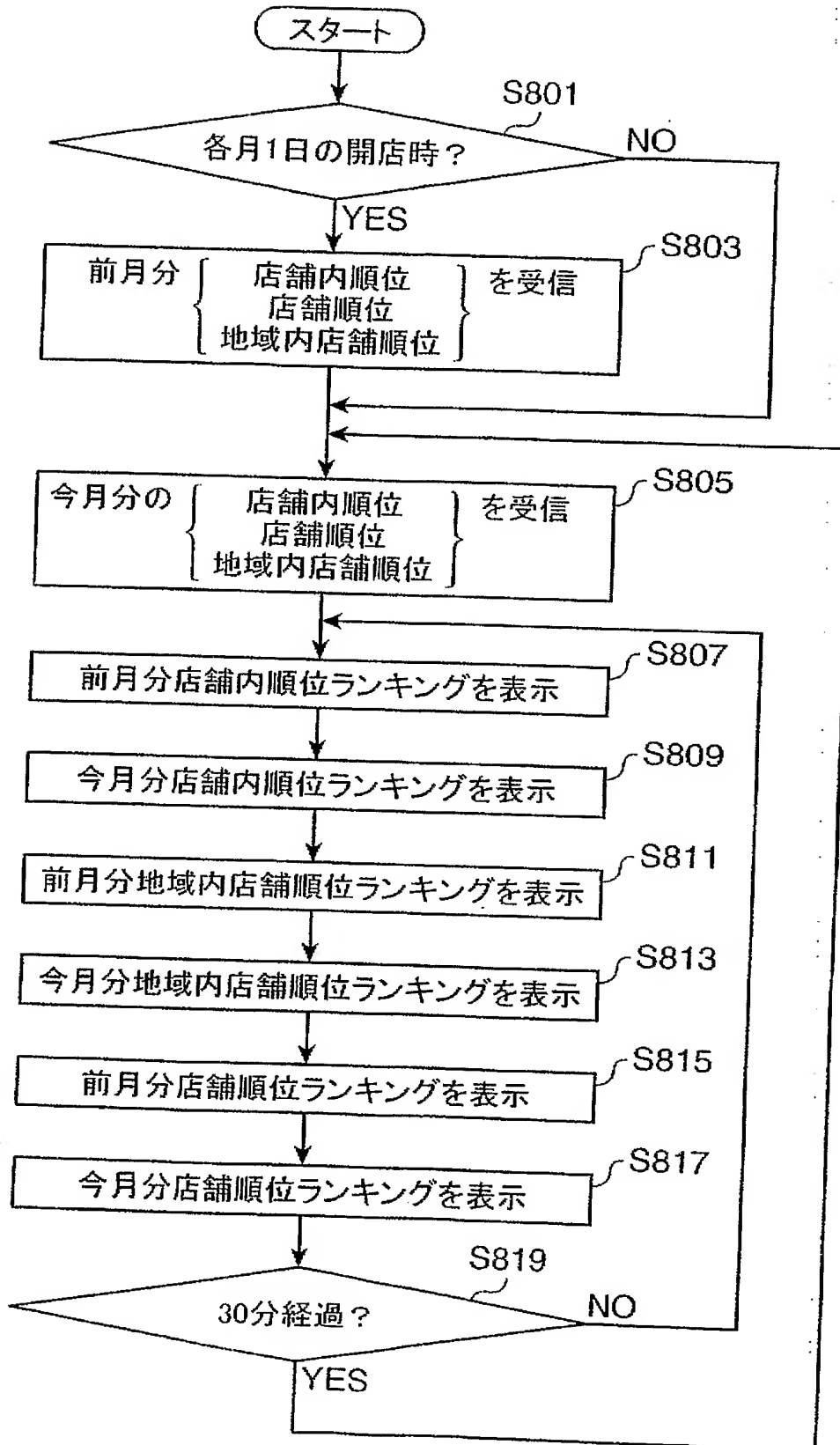
【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

702

急(東風)	兵庫	急(東風)	兵庫	参(一人)	兵庫	四(予約)	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎武段	モンタろー	一級	さぼってん	五級
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点
兵庫県本部		ABCゲームセンター		現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP			

701b

701a

701c

701

2004年9月 店内クラブポイントランキング 結果			
順位	名前	属性・段位	代表回数 クラブポイント
no.1	たろう	青龍五段	10回 123,200 P
no.2	Kくん	玄武六段	3回 123,100 P
no.3	PS	白虎初段	5回 93,600 P
no.4	ちゃー	黄龍	1回 86,200 P
no.5	サンダユウ	玄武武段	2回 75,200 P
no.6	タスキ	黄龍	2回 74,200 P
no.7	ちゃうねん	黄龍	20回 72,200 P
no.8	たいせん	朱雀参段	0回 70,200 P
no.9	おじや	朱雀五段	0回 68,200 P
no.10	MMR	白虎六段	2回 60,100 P

700

時刻	麻雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!				頁数
10:10					10/10
五(東風)	兵庫	六(店內)	兵庫	七(伴荘)	兵庫
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	すざくおう	朱雀初段
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点

【図 28】

712	711c																																																																																																																																																																																																						
711b	711																																																																																																																																																																																																						
711a	710																																																																																																																																																																																																						
<table border="1"><tr><td>名</td><td>姓</td><td>東風</td><td>兵庫</td><td>氏名</td><td>兵庫</td><td>四</td><td>予約</td><td>兵庫</td></tr><tr><td>たろう</td><td>あかぎ</td><td>たな</td><td>白虎</td><td>武段</td><td>モンタロー</td><td>一級</td><td>さぼってん</td><td>五級</td></tr><tr><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>20,000点</td></tr><tr><td colspan="3">兵庫県本部</td><td colspan="3">ABCゲームセンター</td><td colspan="3">現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP</td></tr><tr><td colspan="3">累計登録者数</td><td colspan="3">1234人</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td colspan="9">2004年10月 店内クラブポイントランキング (10時45分更新)</td></tr><tr><td>順位</td><td>名前</td><td>属性・段位</td><td>店舗内称号</td><td>代表回数</td><td>クラブポイント</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>1位</td><td>α</td><td>黄龍</td><td>支部 no.6</td><td>2回</td><td>20,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>2位</td><td>β</td><td>玄武六段</td><td></td><td>3回</td><td>19,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>3位</td><td>γ</td><td>白虎初段</td><td>支部 no.10</td><td>5回</td><td>18,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>4位</td><td>δ</td><td>黄龍</td><td></td><td>1回</td><td>17,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>5位</td><td>ε</td><td>玄武武段</td><td>支部 no.4</td><td>2回</td><td>16,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>6位</td><td>ζ</td><td>黄龍</td><td></td><td>2回</td><td>15,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>7位</td><td>あいうえお</td><td>青龍八段</td><td>支部 no.5</td><td>20回</td><td>14,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>8位</td><td>かきくけこ</td><td>玄武六段</td><td></td><td>0回</td><td>13,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>9位</td><td>さしすせそ</td><td>朱雀初段</td><td>支部 no.8</td><td>0回</td><td>12,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>10位</td><td>たろ</td><td>青龍五段</td><td>支部 no.1</td><td>10回</td><td>11,000 P</td><td colspan="3"></td></tr><tr><td>時刻</td><td colspan="8">10:10</td></tr><tr><td colspan="9">朱雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!</td></tr><tr><td>五</td><td>東風</td><td>兵庫</td><td>氏名</td><td>兵庫</td><td>氏名</td><td>兵庫</td><td>氏名</td><td>兵庫</td></tr><tr><td>あじさい</td><td>黄龍</td><td></td><td>いちろー</td><td>朱雀四段</td><td>空席</td><td></td><td>すざくおう</td><td>朱雀初段</td></tr><tr><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>対戦打ち東一局</td><td>20,000点</td><td>20,000点</td></tr></table>		名	姓	東風	兵庫	氏名	兵庫	四	予約	兵庫	たろう	あかぎ	たな	白虎	武段	モンタロー	一級	さぼってん	五級	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	20,000点	兵庫県本部			ABCゲームセンター			現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP			累計登録者数			1234人						2004年10月 店内クラブポイントランキング (10時45分更新)									順位	名前	属性・段位	店舗内称号	代表回数	クラブポイント				1位	α	黄龍	支部 no.6	2回	20,000 P				2位	β	玄武六段		3回	19,000 P				3位	γ	白虎初段	支部 no.10	5回	18,000 P				4位	δ	黄龍		1回	17,000 P				5位	ε	玄武武段	支部 no.4	2回	16,000 P				6位	ζ	黄龍		2回	15,000 P				7位	あいうえお	青龍八段	支部 no.5	20回	14,000 P				8位	かきくけこ	玄武六段		0回	13,000 P				9位	さしすせそ	朱雀初段	支部 no.8	0回	12,000 P				10位	たろ	青龍五段	支部 no.1	10回	11,000 P				時刻	10:10								朱雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!									五	東風	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫	あじさい	黄龍		いちろー	朱雀四段	空席		すざくおう	朱雀初段	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	20,000点
名	姓	東風	兵庫	氏名	兵庫	四	予約	兵庫																																																																																																																																																																																															
たろう	あかぎ	たな	白虎	武段	モンタロー	一級	さぼってん	五級																																																																																																																																																																																															
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	20,000点																																																																																																																																																																																															
兵庫県本部			ABCゲームセンター			現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP																																																																																																																																																																																																	
累計登録者数			1234人																																																																																																																																																																																																				
2004年10月 店内クラブポイントランキング (10時45分更新)																																																																																																																																																																																																							
順位	名前	属性・段位	店舗内称号	代表回数	クラブポイント																																																																																																																																																																																																		
1位	α	黄龍	支部 no.6	2回	20,000 P																																																																																																																																																																																																		
2位	β	玄武六段		3回	19,000 P																																																																																																																																																																																																		
3位	γ	白虎初段	支部 no.10	5回	18,000 P																																																																																																																																																																																																		
4位	δ	黄龍		1回	17,000 P																																																																																																																																																																																																		
5位	ε	玄武武段	支部 no.4	2回	16,000 P																																																																																																																																																																																																		
6位	ζ	黄龍		2回	15,000 P																																																																																																																																																																																																		
7位	あいうえお	青龍八段	支部 no.5	20回	14,000 P																																																																																																																																																																																																		
8位	かきくけこ	玄武六段		0回	13,000 P																																																																																																																																																																																																		
9位	さしすせそ	朱雀初段	支部 no.8	0回	12,000 P																																																																																																																																																																																																		
10位	たろ	青龍五段	支部 no.1	10回	11,000 P																																																																																																																																																																																																		
時刻	10:10																																																																																																																																																																																																						
朱雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!																																																																																																																																																																																																							
五	東風	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫																																																																																																																																																																																															
あじさい	黄龍		いちろー	朱雀四段	空席		すざくおう	朱雀初段																																																																																																																																																																																															
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	20,000点																																																																																																																																																																																															

5	東風	兵庫	武東風	兵庫	参入	兵庫	四	予約	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎二段	モンタロー	さぼってん	五級			
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点				
兵庫県本部		ABCゲームセンター		現在の店舗獲得クラブポイント		564876200 CP			
順位		登録地域		店舗名		総本部回数		本部回数	
10:10		東京		GAME EAST		2回		10回	
2位		兵庫		ABCゲームセンター		3回		3回	
3位		広島		麻雀格闘倶楽部		0回		5回	
4位		東京		XYZ		1回		1回	
5位		愛知		ゲームセンターガンバ2号		2回		2回	
6位		香川		ゲーム菊野屋		2回		2回	
7位		奈良		たすきや		0回		20回	
8位		富山		コスモス三木店		0回		0回	
9位		滋賀		ゲームセンターバード		0回		0回	
10位		兵庫		GOODYあけぼの店		1回		2回	
時刻		10:10		721c		721b		721a	
5		東風	兵庫	穴内	兵庫	セ	半荘	兵庫	
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	空席	すざくおう	朱雀初段			
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点			
721c									
721b									
721a									
721									

【図 30】

732

管(東風)	兵庫	武(東風)	兵庫	参(一人)	兵庫	四(予約)	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎二段	モンタロー	一級	さぼってん	五級
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点

731d

兵庫県本部	ABCゲームセンター	現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP
-------	------------	--------------------------------

731c

順位	登録地域	店舗名	店舗名称	総本部回数	本部回数	回数	クラブポイント
1位	東京	DEF	支部	2回	10回	100,000 P	
2位	兵庫	ABCゲームセンター	本部	3回	3回	90,000 P	
3位	広島	GEH	支部	0回	5回	80,000 P	
4位	東京	GAME EAST	全国総本部	2回	10回	70,000 P	
5位	愛知	LMN	本部	2回	2回	60,000 P	
6位	香川	OPQ	支部	2回	2回	50,000 P	
7位	奈良	RST	支部	0回	20回	40,000 P	
8位	富山	UV	支部	0回	0回	30,000 P	
9位	滋賀	XY	本部	0回	0回	20,000 P	
10位	兵庫	YZ	支部	1回	2回	10,000 P	

731b

2004年10月 全国店舗ランキング

731a

時刻	10:10	雀格闘倶楽部3	新たな戦いが君を待ち受ける!	頁数	10/10
----	-------	---------	----------------	----	-------

731

五(東風)	兵庫	六(店內)	兵庫	七(半荘)	兵庫
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	すざくおう	朱雀初段
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点

730

【図 31】

742

氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎二段	モンタロー	一級	さぼってん	五級
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点
兵庫県本部				ABCゲームセンター			
時刻 10:10				現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP			
氏名				累計登録者数 1234人			
順位				10時45分更新			
1位 登録地域1				1クラブポイント			
2位 全国総本部 東京				1203,200 P			
3位 兵庫				1213,100 P			
4位 広島				923,600 P			
5位 愛知				888,200 P			
6位 香川				752,200 P			
7位 奈良				714,200 P			
8位 富山				702,200 P			
9位 滋賀				700,200 P			
10位 兵庫				608,200 P			
MMR				601,100 P			
<div style="text-align: center;"> 店内No.1雀士来店! たろう 青龍五段 </div>							
麻雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!							
氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫	氏名	兵庫
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	空席		すざくおう	朱雀初段
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点

741a

741b

740

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ネットゲームにおいてゲーム成績の順位付けを行い効果的にゲームの興趣性を高める。

【解決手段】 CPU 3 6 1 は、所属店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定する成績集計部 3 6 1 c と、プレイ中のクライアント端末装置 1 が配設されている店舗が所属店舗であるか否かを判定する店舗判定部 3 6 1 d と、ガイダンス情報をクライアント端末装置 1 に送信する条件である制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定部 3 6 1 e と、制約条件を満たす場合にガイダンス情報をクライアント端末装置 1 に送信するガイダンス送信部 3 6 1 f とを備え、RAM 3 6 2 は、プレイヤー識別情報を所属店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶部 3 6 2 a と、端末識別情報を店舗識別情報と対応付けて格納する端末記憶部 3 6 2 b と、店舗識別情報を地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶部 3 6 2 c とを備えている。

【選択図】 図 9

特願 2 0 0 3 - 4 1 2 4 6 5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社